平成9年4月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第12巻第6号通巻192号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

April 15. 1997 No.192



ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

AOUショー総力特集！春風吹き乱れるニューゲーム!!



'97 AOU SHOW
最強ゲームはどれだ!?
AOUショー座談会&リポート

超絶攻略一発指南
リアルバウト餓狼伝説スペシャル
怒首領蜂
ストリートファイターEX
バーチャファイター3
蒼穹紅蓮隊ほか

ヤケドしそうなニューゲーム！
AOUショーで一般初公開!!
ヴァンパイアセイヴァー

鉄の拳が光って唸る！
鉄拳3

誰を使うか迷っちゃう？
ストリートファイターIII

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド/バーチャストライカー2
とべ！ポリスターズ/ブランニュースターズ
ときめきメモリアル～おしえてYour heat～
トップスケーターほか

1997
4.15
毎月15日・30日発売/特別定価
530yen

運転手は君だ〜♫

と、思わず口ずさんでしまう、このゲーム。
そう誰もが遠い日、一度は憧れた"電車の運転手"。
ワクワク、ドキドキ、その夢をかなえてしまう。
だけど、油断は禁物。けっこう手強い、奥が深い。
——今、あなただけの夢の電車が動き出す。



りだくさん。
を高めます。
ムオーバー。



電車でGO!™

話題疾走!
オモシロさ
超特急!



TAITO®





景色を楽しみながら運転の基本を学習。



快速列車による駅通過の快感を満喫!



私鉄と競合する激戦区を疾走。



日本一の過密ダイヤの中を安全運行。

- 「踏切事故の回避」などゲームを盛り上げるイベントが盛
- CGでリアルに再現した風景が、より列車運転の臨場感
- ゲームは減点方式で進められ、持ち時間がなくなるとゲー
- 駅の到着時にプレイヤーのレベル減点時間を表示します。

株式会社タイトー®

〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/

ゲーム内容及び画面写真は改良のため予告なく変更する場合がございます。

一緒に夢を実現しよう。

プログラマー、CGデザイナー
募 集 中!
お問い合せ先045(593)7100

全部門 人気投票 1位! セイヴァー

救世主、

MESSIAH REBORN

VAMPIRE SAVIOR The Lord of Vampire

※画面写真や記事内容はAOUショーでのバージョンをもとに書かれています。

担当：ギィ

再生の時は来た

2月19日、AOUショー会場にて、ついにヴァンパイアシリーズ最新作「ヴァンパイアセイヴァー」がその姿を我々の前に現した。

完成度56%バージョンながら多くの人がとりつかれたようにプレイ。終わってみれば人気アンケートで第1位の座におさまっていた。

それは「期待度」というものも大きいかもしれないが、やはりプレイして「ヴァンパイア」である部分と、「より新しい要素」を感じてこの結果になったのであろう。

いまだ、謎に包まれた部分は多いが、今回はAOUショーバージョンでのプレイをもとに、駆け足で紹介させていただこう。

チェーンコンボやガードキャンセル、スペシャルゲージ周りのシステムなどは特に変更がなく、今までと同じ感覚でいけそうだ。



すさまじい人だかりだが１プレイゲームオーバーのため、多くの人が触れることができた。

「インパクトダメージゲージ」システム

ヴァンパイアシリーズはおろか、初代ストリートファイター（あるいはそれ以前）以来受け継がれてきた、「ダメージを受けるとゲージが減少」「ゲージがなくなるとKO」という、システムというより格闘ゲームの常識となっている部分にあえて変更を加えたのが、この「インパクトダメージゲージ」システムだ。

なんと、ダメージを受けるとゲージが増えていき、ゲージが満タンになると「DOWN!」と表示され、ポイントを奪われる。

さらに、今までならここで画面が切り替わり、「ラウンド2ファイト!」となるところだが、セイヴァーでは、ポイントをとられた側のゲージがリセットされるだけ（勝者側のゲージはそのまま!）で、その場から試合が再開される。

そして、一方が2ポイント奪われてはじめて、「KO」となり、勝負がつく。



赤いゲージは回復するぞ。しかし、一気にたたみ込まれると…。

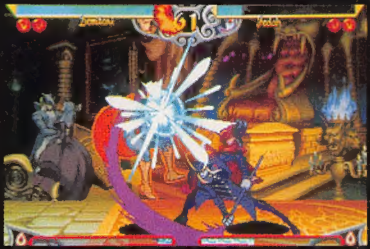
さらに、このゲージは見ての通り、緑の部分と赤の部分に分かれており、赤の部分は時間によって回復していく。

つまり、連続技などで一気に体力を奪われた場合、赤いゲージが長く、回復する可能性はある。しかし、そのまま一気にゲージが満タンになってしまえば、どんなに緑のゲージが短くともポイントを奪われてしまう。

連続技を決めるほどダメージが低くなっていく「コンボ補正」。連続技だけで勝負がつくということはなくなるものの、連続技を決める意味が薄れるといった欠点もあった。

この欠点を補う一つの答えが、このシステムにある。

個人的にはこういった冒険は大歓迎。これによって新たな戦略が生まれてくるのは間違いない。



ダウン寸前なのはジェダではなくデミトリのほう。割とピンチ。

秘められし闇の力「ダークフォース」システム

全キャラ共通、同じ強さのⓅ+Ⓚボタンを同時押しすることによって、スペシャルストックを消費、一定時間「ダークフォース」を使うことができる。

ダークフォースの効果はキャラによって飛行やスピードアップなどさまざま。ザベルなどは通常技がすべてチェーンソーに変わったりするぞ。モリガンのアストラルビジョン、ガロンのミラージュボディなど、EX技からダークフォースに変更されたものも多い。

「アドバンシングガード」システム

「X-MEN VS. ストリートファイター」で加わった、ガードしつつ相手を押し戻す「アドバンシングガード」システムがヴァンパイアシリーズにも取り入れられた。

操作は異なり、「ガード中にボタン連打」と簡単にはなっているが、1発目にアドバンシングガードをかけるのは難しそうだ。

ボタンによって押し戻す距離が変化するぞ。

ガードキャンセルが重要なヴァンパイアシリーズにおいて、アドバンシングガードがどう影響してくるか?

移動起きあがり

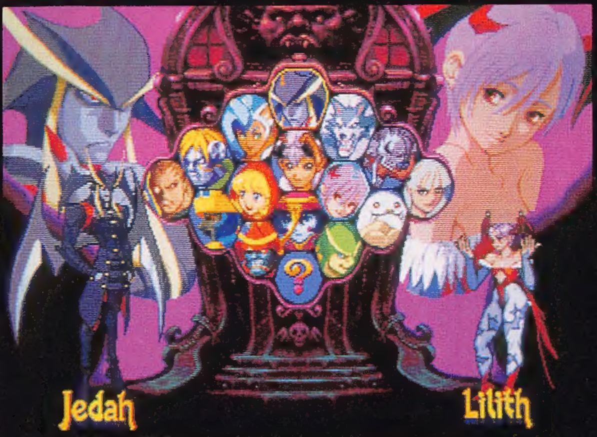
現時点では操作のみが変化、「レバー前or後ろ＋いずれかのボタン」になった。

これで移動起きあがりが暴発することもないはずだ。

追い打ち攻撃

ダウン状態に攻撃する追い打ち攻撃。セイヴァーではレバー上＋パンチボタンで近距離版、レバー上＋キックボタンで遠距離版と、2種類になり、距離による使い分けが必

'97AOUショー ヴァンパイア MESS 再生 REB



キャラセレ画面のジェダとリリス。たまりませんなぁ。

要（可能）になった。

新たなる闇の住人たち

今回、新たに加わった4人の新キャラ。非常に個性的かつ魅力にあふれた奴ばかり。彼らについても未だ情報不足でその正体を知ることはできないがご容赦を。

漆黒の救世主ジェダ

アーンスランド家、ヴォシュタル家と並ぶ3大魔界貴族、ドーマ家の当主、冥王ジェダ。百余年前に人間界への「扉」を開き、力を手に入れんとするも、魔力を吸収しきれず自滅した。彼の復活からセイヴァーは始まる。いわば今回の主人公だ。

モリガンタイプのダッシュに、空中ダッシュを持つ。

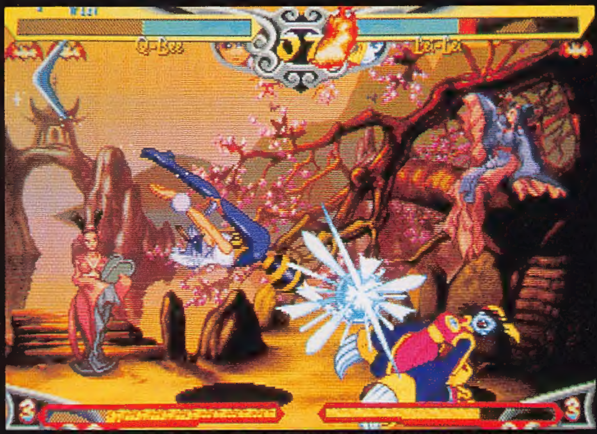
血を操る攻撃が多く、必殺技の半数以上がガード不能であるなど、特殊な技が多い。



置いた場所で回転し続ける刃。戦略的な使い方ができそうだ。

魂に群れなす妖蟲キュービィ

プロフィールについては一切不明。小さなハチを操ったりするような技もあるが、相手を自動追尾する空中ダッシュや、すべての必殺技が空中でも出せる点など、空中戦主体のヒット&アウェイを得意とするキャラになりそうだ。



地上から、空中から、お尻の針で急降下攻撃をしかけるキュービィ。

ラブリンハンター バレッタ

ぱっと見赤ずきんちゃん。しかしその正体はどうやらドノヴァンと同じ、ハンターであるようだ。

技を出す度にかいま見せる凶悪な面構えが「らぶりん」。マシンガンにバズーカ、ミサイルなどの隠し持った武器で攻撃するぞ。

短いリーチは手数と銃火器でフォローするタイプかな?



立ち大パンチのイングラムフルオート掃射！これも通常技だ。

欲望の迷い子リリス

彼女もプロフィールは不明。ただ、モリガンと無関係であるはずはないと思われる。

見た目と異なり、ダッシュは走行系、通常技、必殺技も一部似ているのがあるくらいで、モリガンとは全く別タイプのキャラになっている。

サービス満点な彼女。ボイスといい勝ちゼリフといい、かなり「ヤバイ」魅力にあふれている。



斧状のかかとを振り下ろすリリスの立ち大キック。下ガードは可能。

宴の夜、迫る

旧キャラたちも、多くの通常技、必殺技など、モーションだけでなく、全く違う技になってしまっているものも少なくない。もちろん新技が追加されているキャラも少なからずいる。

正式な発売時期は未定。しかし、そう待たされることはないはず。

チェーンコンボやガードキャンセルに磨きをかけて待て！

明日はきっといい天気

TEKKEN 3™

今号から本格始動！まずは「横移動」そして、全キャラ新技の解説じゃ！

それっぽく使ってみ！
横移動
～超基礎編～

鉄拳3になって、今までにない新しい概念を持つ、様々な新システムが加わったが、その中でプレイヤーに最も影響を与えるものと言えば「横移動」だろう。よって今回はできるだけ早い時期に使いこなせるようになるため、早速スポットを当ててみた。

性質を把握しておこう

まず最初に入力についてだが、必ずレバー真下か真上。斜め方向に少しでも入ってるとダメ。また、長くは入れないで「コンッ」という感じで、



しゃがむならまだしも、ジャンプだけは極力避けたい

入れっ放しにはしないこと。この2つが守られないと、ただしゃがんでしまったりジャンプしてしまったりするぞ。

それと、しゃがみ状態では入力を受け付けてくれない。特に「風神 or 崩拳ステップ」（新語）中に出そうとする場合など要注意だ。必ず立った状



横移動30フレーム前後で、終了する。

態で入力するように。

さて、間違いなく出せるようになったら、次は横移動がキャンセルできることを知ろう。

横移動中にしか出せない技は、当然これを利用している。しかし、何も技を出さなくともキャンセルは可能だ。ニュートラル以外の方向に、レバーを入れるだけでいい。

今のところ、キャンセルすることによって得られる特別なものというのは「早めに攻撃に移行できる」ということ以外は考えられない。相手のちょっとした動揺を誘うべく、こちらの攻撃にアクセントをつけるといった意味合いが強いようだ。



横移動中、ニュートラル以外にレバーを入れればキャンセル可。

早め早めを心掛けて…

横移動を実戦に投入した際、「バリバリ避けれて、こりゃ使えるぜ、ヘイ」てなことは最初のうちはないはずだ。たいていホーミングされてしまって、悪い結果を生むことが多い。

一言でいうと早め。完全に避けようと思えば、相手の技を見てからでなく、くると読んで既に入力してなくてはならない。



基本は早め。技の出を確認していては間に合わない。



投げ技に対して、特別に弱いということはない。

また、間合いによっても避けやすさは変わってくる。基本的に、横移動は横にかわしつつも前進するようになっているので、間合いが詰まると前進距離が少なくなり、その分横方向にいく。結果、回転行動（45度）を起こす。

よって理論的に考えれば、接近していればいるほど避けやすくなり、ホーミングされることは少ない。ただし出始めは、相手の技が早く届くため潰されやすくなるというわけ。

とりあえず、これらの基本的な事柄を頭に入れてから、実戦での活用法を考えよう。

この場面が効く！

横移動はその外見からも直線的な攻撃にたいしては強く、回転計の攻撃にたいしては弱いことがわかる。

直線的な攻撃…。といわれて真っ先に気づくのは、そう風神拳や崩拳といった助走をつけてから繰り出す中段技。よって、助走が見えたら反応して避けておく、というのは非常に有効。

もちろん、風神拳は奈落払いとの2択になっているため、必ず避けられるというもので



直線的な風神拳は避けれても、



奈落払いは無理。避けるなら足位置を見て、手前だね。

ない。つまり、横移動するかしゃがみガードするか…。

次に有効なのが、起き上がり。相手の出してきた起き上がり蹴りを避け、投げ技や打撃技をその隙にぶち込むというものだ。

これを狙う場合、重要なのは間合いを詰めて行うということ。前述した回転性質を利用する。

ただ、このゲームは最速で起き上がり、攻撃を出すことに高いリスクが伴うため、寝っ放しで様子を見ていることが少なくない。そこで、1回横移動するのがお薦め。

ベストな構図としては、相手が寝ながら様子を見ていた→こちらの横移動を見て、硬直中に当てようと蹴りを出す→2回目の横移動でそれをかわした…。

もっとも、この2回移動は普段の攻防でも効果的。2回目をキャンセルしてから行うのも悪くない。

このように、横移動は相手に技を出されるから使って反撃する防御的概念と、技を誘ってそれを見越して使うといった攻撃的概念があり、双方バランス良く使えるのがベスト。が、うまく避けられるかどうかの確率となると、攻撃的概念のほうが、高いはず。

風神ステップ→横移動とか、立ちP（下P）→横移動といったことも、ぜひ対戦ではやってみてもらいたい。

その後の展開も、間違いなく防御的概念よりも有利になるはずだ



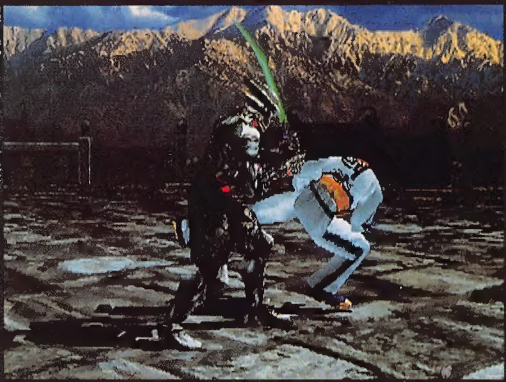
下Pで動きを止め、攻めに転ずると見せかけて、



相手の割り込みを逆手に取るのだ。



回転性質を利用して、



起き蹴りをかわして反撃。

横移動成功後の報酬

うまく相手の技をかわすことができたら、入るなら浮かせ技を入れ空中コンボにつなげたり、高威力の打撃技でカウンターを取りたいところ。

しかし、一瞬の隙を突くなら、やはり投げ技。どんな技よりも出が早いとは限らないが、確実なダウンに安定した威力。何より「避けた感」が強く、見た目がカッコイイ。

ところで、このときに使う投げ技は、たいてい「横投げ」か、うまくいけば「背後投げ」になるが、横投げには2種類あるのを知っているだろうか。これは、相手の右側か左側をとったかで分けられ、全然違う形態のものが出るキャラはいいが、僅かに違う程度で見分けにくいキャラもいるので注意してほしい。

ちなみに横投げも投げ抜けが可能。基本投げで投げ抜けできないのは背後投げだけだ。

他に、横移動後は普段出しにくい技が、相手の動揺も伴って出しやすくなるはず。とりあえず「使えないなあー」と思う技でも、横移動を加えれば当たりやすくなるかもね。



こちらは、相手の右サイドの横投げ。



こっちは反対。これは見分けやすい。



もともと横移動から出す技だが、普通に出したらますます当たらない。

風神ステップと崩拳ステップ

前作、鉄拳2の記事展開を行う上で、私、アディトシは2、3の用語をライター間で統一した。が、某ゲームと区別すべく付けた「ひるみ」は、お陰様で浸透したものの、「かがみダッシュ」だけは…。

そう、私と一部のライターだけ使い「ホバー」とか「しゃがみダッシュ」等、ライターごとに表記が違っていたのには、命名者として、心痛めた。それほど馴染みにくい名前かと…。

そこに、鉄拳3の技表が届いた。見ると、⇨☆⇩⬊だけで「風神ステップ」となっている。よって公認だし、これを流用させてもらうことにした。

●⇨☆⇩⬊で出る、低い姿勢のダッシュは、「風神ステップ」

●⇩⬃⇨で出るほうは「崩拳ステップ」

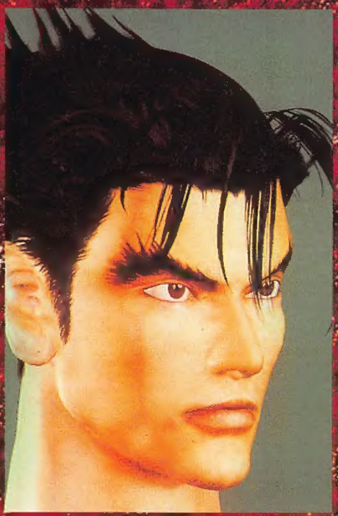
で、いいッスかね、読者&ライターの皆さん？



投げ抜けはできる。やられてもあきらめないように。

俺の胴着、カッコイイよね!?

風間仁



仁の新たなる技が判明したので、今回は今までのインスト技の補足と訂正、さらに新技、いますぐ実戦で使える空中コンボを紹介していこう。

インスト技の補足と訂正

●鬼八門（↘LP RP）
アッパーのあとに打ち下ろしのパンチが出るのだが、その2発目が相手に当たると、相手は片膝をついてひるみ状態になる。そこからの2択が有効な戦法だ。

●紫雲二段蹴り（↓LK+RK）
前々回に一段目が中段スタートに変更されたと書いたが、これがジュンのものと同じく、下段スタートになった。
とにかく出が早いので、接近戦時や相手の起き上がりに重ねるとgood。

●破砕蹴（RK LK）
やはりまず当たらないのだが、空中コンボの最後の一発を地面に叩きつける技にすると相手は受け身が取れないので、そのときは入りやすい。

●胴抜き（⇨⇨RP）
これも前々回でダメージの低さと使いどころの不明さを挙げたが、現段階ではダメージが風神拳と同程度で、ヒット後、前にダッシュすることで踏みつけか無敵タックルが確定するようになった。判定も強いようだ。

三島&風間の新風

●空斬脚（⇨⇨⇨LK）
飛距離が短い跳び蹴り。他のキャラよりも短い歩数で出せる。ガードさせると相手がよろけるので、そこからの2択が有効になる。

●双角（立ち途中にLP RP）
いわゆるダブルアッパー。2発目がヒットすると、相手が浮く。しかし1発目と2発目がつながっていないのでRPだけでもいい。

●踵切り（↘RK RK）
1発目でトーキック、そこから踵落としを出す。とにかく出が早く判定が強いのでドンドン使っていこう。ただし戻り際がはずれると危険。

●踵落とし（立ち上がり途中にRK RK）
基本的には踵切りと全く同じ。ダメージがこちらのほうが少し上。しゃがみパンチのあとなどに出すと、バリア的な効果になる。

●魔神拳（⇦➡RP）
前作とはコマンドが変更され、少し使いづらくなった。しかもカウンターヒットでしか相手がよろけなくなったのでかなりのパワーダウン。
ただカウンターヒット後に雷神中段脚を当てると、ゲージ半分強を持っていける。



痛い、痛すぎる…さあ雷神拳中段蹴をお見舞いしてやれ。

●羅刹門・壱（⇦➡RP LP RP）
魔神拳のあと、フック、胴抜きを連続で出す技。フックと胴抜きの間はつながっていないので注意。魔神拳がカウンターヒットしたときのことを考えると、かなりもったいない。

●鋼割り（⇨RP）
鬼八門の2発目とまったく同じモーションだが、ヒットしたときの相手のひるみモーションはこちらのほうが大きい。

●武門双脚・改（LP RP LK⇨RK）
武門双脚の最後のキックは踵落としだが、これが踵切りになった。これにより、三発目の踵がはずれたときのリスクがかなり減ったので、こちらを使っていこう。

●鬼首落とし（➡LK）
準が持っていた回し蹴りなのだが、出したときに少しライン移動しながら出るので、相手の技をかわしつつ当たり、しかもカウンターだと結構なダメージで使えるぞ。

●白鷺遊舞（LP+RK RP RK）
これも準の代表的な技。下段からスタートし、4段目の蹴りをレバーニュートラルか下方向で2択になるもので、ものすごく使える。最後の蹴りをガードされると反撃必至。

●風神拳（⇨☆⇩↘RP）
これがなければ三島流とはいえないぐらい重要な技。多少コマンドの入力タイミングがことなった感があるが、やはり風神ステップからの投げ、奈落払いと組み合わせると、絶大な威力を発揮する。
今回、少しパワーダウンしており相手が立ち状態なら問題ないが、しゃがんでいると、ヒットしたときにのけぞるだけで終わってしまう。ただし、カウンターならOK、風神ステップをした長さによりダメージが違うのも今回の特徴。

●膝鋼（⇨RK）
前述の踵切りの一段目を膝を上げるだけで止めるような技。その分岐が出るまでが早いので、接近戦で相手の技を止めるのに有効だ。



遂にその片鱗が見えてきた仁。やはり母親の影響も強かった。

担当：スー

空中コンボ

鉄拳3の空中コンボの特性として、空中コンボの最後の一発を、叩きつける技にすると、相手が受け身をとれないというのがある。今回は、それを利用して、相手への起き攻め重視型とダメージ重視タイプに分けてみた。
相手を浮かす技としては、風神拳、双角2発目、鬼殺し、紫雲二段蹴り、しゃがみから立ち途中のRPなどがある。難度もお手軽なので、使おう。

●起き攻め重視



ワンツーパンチ



踵切り



この後起き攻め

●ダメージ重視



ワンツーパンチ



羅刹門・壱



エディ ゴルド
カラダを貫くリズムを感じろ！

担当：GYU

遂にゴルド全インスト技を解説！





今まで本誌におけるゴルドの攻略ページは、資料を元にした推測記事と開発段階で明らかになった僅かな情報を元に、原稿が制作された。

おそらく煮え切らない原稿内容にやきもきしたファンも多かっただろうが今回、遂に全インスト技解説にこぎ着けることができた。入力のコツ、攻撃属性、効果など必要な情報をもらさず掲載したつもりなので、プレイにぜひとも役立てて欲しい。

サベサダス

しゃがみ状態でLP RP同時押しによる中段判定の頭突き。低い姿勢で繰り出すため攻撃をかわしやすいが、相手をダウンさせることはできない。

ジンガとは？

ジンガとはいわゆる軸ずらしのこと。固有技扱いのこの動作は、LP RP同時押しすることで入力が完成するが、システムの"横移動（⇧OR⇩）"でも同じ動作を行うことができる。またこのジンガの動作中にコマンドを入力することで、新たに派生する固有技も存在する。インスト技ではラテラオ・トロッカ（LK）やバイシャ・トロッカ（⇧RK）、アルマーダ・プラダ（⇩LK）などがある。



ジンガは⇧OR⇩入力でも可。派生技も豊富だ。

ジンガからの派生技

ラテラオ・トロッカ



一見、下段にみえるが実は中段攻撃。

バイシャ・トロッカ



ジンガから繰り出される下段攻撃。

アルマーダ・プラダ



ジンガからのジャンプ系中段攻撃。

レヴェルサオ

RKからLKを滑らせるように入力する。蹴りを繰り出して側転のような動作で後退する、いわゆる逃げ蹴り。中段判定の非ダウン技だ。



中段判定の頭突き。ダウンを奪うことはできない。



いわゆる逃げ蹴り。判定は中段。

フマーサ

⇘LK RK同時押しによるガード不能技。いちどフェイントで回転動作を行った後、防御不能な跳び蹴りを繰り出す。ガード不能マークは現れない。



これがゴルドのガード不能技。

トロッカ・エ・ピィアオ

LKからRKを滑らせて入力。

下段判定の2段蹴り。姿勢が低く相手の攻撃をかわしやすいうえ、ダウンさせることができる。



2ヒット、下段技のトロッカ・エ・ピィアオ。

ハスティラ・エ・シバタ

⇘LKと入力してから、さらにLKを入力。画面手前方向へ軸をずらしつつ下段判定の蹴りを出してから、さらに画面奥方向へ軸をずらして中段判定の蹴りを繰り出す。ニュートラルガードなら連続攻撃になる（手動でガード可）。ダウンを奪うことはできない。



軸ずらしの下段蹴りから…、



中段蹴りへの連携攻撃。

その他のインスト技

●デコーパソ（⇘RK）

上段判定の回し蹴り。一度入力した後は、RKボタンを追加入力することで、連続的に蹴りを繰り出すことができる（限バージョンでは無限）。この技で相手をダウンさせることはできない。

●カベイリンニャ（⇨➡LK RK同時押し）

前方に跳ね上がりつつ、空中から中段判定の蹴りを振り下ろす。ダウン技。ジャンプによる移動力が優れている反面、攻撃判定の発生が遅いため使いどころが難しい。ダウン攻撃として使用するといった方法もある。



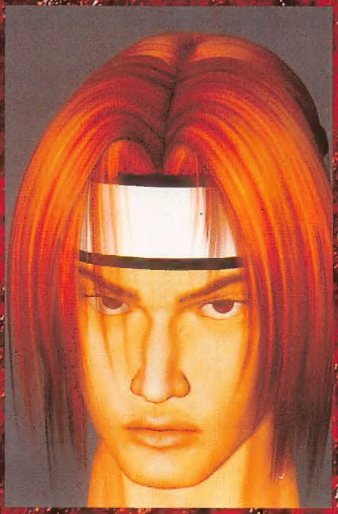
カベイリンニャはダウン技としても有効。

●アウ・バチュド（⇨RK）

側転のように倒立して体を折りつつ、上から中段判定の蹴りを叩きつける。非ダウン技でスキも大きいが、蹴りを繰り出した後大きく後退するので、さほど使い勝手は悪くない。

師匠には負けないぜ！

ファラン



白頭山（ペク）とは師弟関係となるファラン。持ち技もその通り、重なるものが多い。が、基本戦略、戦い方はかなり異なるものとなるのだ。

というのも、ファランはまず足位置によって出せる技が異なるし、3からのシステム軸移動を多用することによって、その強さが形になってくるのだ。

今回もインスト技の紹介止まりとなるが、使い方、空中コンボなど具体的な性質部分に迫っていこう。



着々とまとまってきた固有技。まだ、インストレベルだが、それだけでも対戦では有効戦力!?

担当：キャサ夫

インスト技が炸裂！

●構えスイッチ（RK＋LK）

足位置を故意に組み替えることができる。ファランとしては重要なこととなるが、実際には必要ない。というのも、右構え、左構えによって出すことができる技が異なり、その技によって足位置をさらに組み替えることができるからだ。

相手からダウンを奪った際など、余裕があるときに起き攻めのために使うといいだろう。

注意点としていっておくが、基本となるファランの組み方は「右足が前（左構え）」となる。そうでないときは、前に歩くことによっても足位置を変えることが可能。

●レフトキックコンボ（LK×4）

上段蹴りから中段判定の蹴りが2発。で、最後に上段蹴りを繰り出すのがレフトキックコンボだ。

性質としては、中段が混ざっている分強い技と思われるが、その攻撃はすべてが連携であって連続ではない。ここがこの技の欠点といえる。

使い方としては、技の有効部分を活かし、2発、3発で止めてほかの技に連携させるのがいいだろう。

●ライトキックコンボ（RK×4）

3発の上段蹴りから決めで中段回し蹴りが出せる。技的に最後まで出し切れば強いが、下段攻撃で止められる可能性大。もし最後の攻撃まで出し切れた際、ガードされても相手はひるみ、状況的には五分となるので決して弱くはない。アッパーなどで浮かせた際、空中コンボとして使うと4発中3発がヒットして意外なダメージを与えられる。

●エアファング（LK RK）

攻撃発生が比較的遅めな技。が、2発とも中段判定となっていて、すかされる恐れはまったくない。さらにヒットすると、2発とも当たり、ダウンを奪えるのだ。

攻撃発生が遅い反面、技のリーチが長くなっているのが有効となる。

●キリングホーク（➡LK、LP＋RK）

1つ目のガード不能技。フラミンゴ状態（片足をあげる）から勢いをつけて、蹴り落とす感じになる。ガード不能の割に攻撃スピードが早く、鉄拳ならではの「ガード不能技は光る」というのがないので、かわされづらいのがポイントだ。



さらにちょっと触れると、フラミンゴ状態時から様々なことが可能!?



これがファランのフラミンゴ状態。そこから…。



コマンド入力をすると、体をひねって右足で…

一気に蹴りおろす。もちろん威力大のガード不能技だぞ。

●ファイアークラッカー（RK RK）

浮かすことができる、いやらしい技の1つだ。下段足払いからかち上げるようにして上段の蹴りを出す。足払いがカウンターでヒットすると、絶対に2発目がヒットし、浮かすことができるのだ。

画期的な使用法は起き攻め。これに限る。相手がもし起き上がり攻撃をだしたものならカウンターヒットなり、通常通りの浮きになるのだ。横転、後転をされても空中コンボは決めれないが、2発ヒットする。ここがポイントだ。

●ハンティングホーク（→LK RK LK）

師匠譲りの技ハンティングホーク。1発目がヒットすると浮かすことができ、連続で2発目が決まり、最後に空中踵落としがヒットする。

この技はヒットしたときのみ3発目まで出すことができ、ガード時は自動的に2発止めとなってしまう。

利点はガードされても相手がひるむため、その後の状況が有利ということ。さらにそのひるんでいるとき、タイミングよくアッパーを入力すると浮かせることもできるのだ。空中コンボによし、対戦時もよしということなしの技だぞ。

ここまでがインスト技の左構え時に出すことができる技だ。キャラクターの足位置を確認し、コマンド入力をしないと、違う技が出てしまうので注意しよう。

基本足位置が変わり、右構えのときのインスト技は3つ。左構えは右構えに比べ、信頼が低い技が多い（現段階）。というのも、攻撃発生が極めて遅くなっているからだ。性質的には、ヒールナイフならば2発目が下段攻撃などといやらしい攻撃となっているが、決め手にはならないだろう。

右構えの技で攻撃力が高く割と信頼できる技はカットバック（→RK LK）だ。技的にエアファングと似ていて、連続攻撃ともなっている。

右構え時のインスト技はこんな感じ。次回からはキリングホークからの派生、右構えの有力な固有技を紹介していきたいと思うので、みんな楽しみに待っていてください。



ファイアークラッカーの1発目。なんでもカウンターなら…。



2発目もつながり、空高くに相手を浮かせてしまいます。起き攻めで活用するべし。

これがAOUショーアンケートベスト3！
'97年をアツくするゲームはどれだ？

空中コンボ・初級編

最後はダメージ重視の実戦的な空中コンボをいくつか紹介してシメとしよう。

●浮かし技↓LP↓ワンツーパンチ↓架推掌（⇘LK）

シャオユウの基本空中コンボで、立ちパンチから通称ミニ崩拳こと架推掌へと繋げる。最初のLPをワンツーパンチにすることも一応できる。

●安定コンボ


LP


ワンツーパンチ


架推掌

●浮かし技↓掃腿背身撃（しゃがみ状態からLK RP LP RK）

浮かせた相手がバウンドする瞬間を掃腿で拾って拳撃へと繋げる。タイミングが遅いとバウンド受け身を取られてしまうので多少の練習は必要。

●背身撃4段






掃腿背身撃

変更と訂正

前号、前々号とインスト技をくわしく紹介してきたわけだが、一部変更になった技があるので今回はまずそれを訂正、紹介しておきたい。

まずひとつめがコマンドの変更で、鳳凰の構え～前旋掃腿のコマンドが鳳凰の構え中に⇨RK RKへとレバー入力部分が変更された。

ふたつめは上歩掌拳と蕩肩で、上歩掌拳はコマンドのレバー部分を短く入力することで背を向けることができ、蕩肩はコマンドを立ち上がり途中⇨RPと入力しないと相手に背を向けるように変更された。逆に従来の入力をしてやれば自動で相手に背を向けることができるわけだ。

新技「軸移動」

鉄拳3からの新システムである「横移動」システム。鉄拳2のボスキャラでもあったカズヤの霧足やミシェールの転身といった軸移動技の発展版。シャオユウにもこの手の技が非常に多く使っていかない手はない。

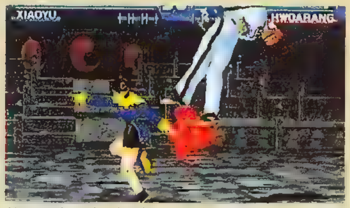
今のところ確認されている軸ずらし専用技は2種類あり、それぞれに画面奥方向と手前方向のバリエーションが存在している。まずひとつめはミシェールの転身とよく似た軸ずらし技で、移動距離といった部分に関しては横移動とほとんど同じといってもよいが、横移動は屈み状態で移動するのに対して転身と同じように直立姿勢で回転しながら移動するため、若干攻撃を避けづらい。また移動動作中はキャンセルできない。そしてもうひとつは横移動とは軸ずらしの性質以外はまったく違い、自キャラの斜め前方に移動することが可能で直線的な分だけ移動距離も実際よりも長く感じる。ただし、移動モーション中は前者同様に移動動作をキャンセルすることは残念ながらできない…。

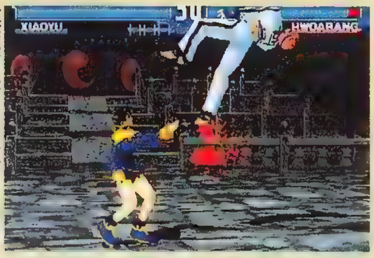
●上歩掌拳


上歩掌拳のレバー部分を短く入力しておくと…


上歩掌拳後に自動で相手に背を向けることができる。

●蕩肩


蕩肩は立ち上がり中にレバーを前に入れながらコマンドを入力しておけば…


攻撃後に後ろを向かずにきちんと正面を向いてくれる。

担当：伊勢猫



シャオユウならではの軸移動と実戦的な空中コンボをマスターしよう!!



リン シャオユウ
夢は自家用遊園地？


レイと同様の背を向ける動作でも軸をずらすことができる。

唸れ崩拳！（しかし唸らない）

ポール・フェニックス



そろそろ発売の鉄拳3、今回は前作からのものも含めて、ポールの空中コンボを重点的に紹介しよう。

浮かせ技を予習

確認の意味も兼ねて、まずはポールの浮かせ技を紹介しよう。

●右アッパー

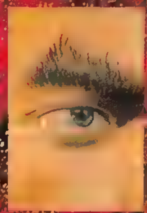
硬直も少なく使いやすい。今回の鉄拳3では、しゃがんだ相手に当てた場合は浮かずによろけて後方にのけぞるようになっている。ゆえに二択をかけるときにはこれよりも次の右飛天脚を使ったほうがよい。しかしアッパーはPをすかす性質があるので使える局面は多い。



しゃがんだ相手に右アッパーを当てると…、



浮かずにのけぞるだけ。



今回は空中コンボを中心に紹介。重要なダメージ源だ。

担当：C・LAN

また、右飛天脚に比べると硬化が短く返し技を受けにくいが、間合いが離れるので浮かせた相手を少し拾いにくくなるので覚えておこう。

●右飛天脚

おなじみの小ジャンプRK。ポールの浮かせ技といえばまずこれが思い当たる。ダメージも高く、アッパーよりも少しリーチが長い。二択など、相手がしゃがんでいることを予想した場合はこちらを使おう。密着状態だとガード後LPなどで反撃されてしまうが、少し間合いを離してやればOKだ。

●裏疾風（↘＋LP）

新しく加わった肘での突き上げ。

ノーマルヒットした場合相手は浮き、カウンターならばその場にくずおれる。浮かせたときは他の技に比べて若干拾いにくいので注意。

この技もPなどをすかしながら当てることが可能だが、発生が少し遅めなので使うタイミングが重要だ。

実戦向け 空中コンボ特集

では実際に使いやすいコンボ、有効なコンボをいくつか紹介していこう。

●右飛天脚→左アッパー→LP→双飛天脚

安定したいならば左アッパー（ボディブロー）をLPにするといい。左アッパー自体を省いてしまえばさらに安定するぞ。



右飛天がヒット！やっぱりポールの浮かせ技はこれだね。



ちょっと形の変わった左アッパーで拾って…、



LPで刻みつつ…、



双飛天脚でガンガンっとね。左アッパーをLPにすれば楽。

●葉桜鉄騎→落葉

前作でも使えた有名なコンボだが今回も健在。

本作では空中コンボの落葉は吹っ飛びの関係で拾いにくく、空中コンボに組み込みにくい傾向があるが、このコンボだけは例外的に安定する。鉄騎の発生が遅いため、相手がなかなか当たってくれないのが難点。



鉄騎がヒット。こんなときは大チャンス。



落葉で拾う。相変わらず健在だ。

●右飛天脚→しゃがみLP→葉桜鉄騎

前作とは異なり、右アッパで浮かせたときは間合いが離れすぎてしゃがみパンチが届かない。葉桜崩拳ではほぼ拾えないので鉄騎で追い打ちする形になる。受け身を取られてしまうし難しいのであまり実用的ではないといえる。

●裏疾風→LP→双飛天脚

双飛天脚は落葉や崩拳でも可。ただし崩拳はカウンター時以外はダメージが低い。

これはノーマルヒット時のものだが、裏疾風カウンターヒット時は崩れたところを浮かせ直しが可能。右飛天脚から好きなコンボを入れてやろう。



裏疾風ノーマルヒット。LP→双飛天脚が安定。



カウンター時はこのように…、右飛天脚で再度浮かせろ。

新技を今公開の前に…

今回から新技の紹介が許されました。が、その前に継承技のおさらいがてら使い方などを説明しつつ新技に触れていこう。

●左連拳（LP×5）

レフトパンチを連続して5発まで出すことが可能な技でロウには欠かせないものだ。

この技の利点は、左連拳中どこからでもドラゴンナックルコンボ（➡RP×3）を出すことができ、さらにそれがつながるということだ。

流れを掴むきっかけとして非常に強い技になる。

●ドラゴンスラッシュ（⇨⇨⇨LK）

中間間合いから走り、助走をつけて飛び横蹴りを出す。攻撃判定はもちろん中段。ガードされてもよろけさせることができるのが利点だ。なんといっても返し技がないというのがいいね。

使い方も鉄拳ではありがちな中間間合い時になったら、いつでも狙ってよい技となっている。なお、ドラゴンスラッシュは起き上がり攻めにも有効となるので覚えておくといいだろう。

●三連ハイキック（LK LK LK）

3発すべてが上段蹴りで使えなさそうな技だが、実はこの三連ハイキック、ヒットさえすれば全部つながってしまう優れもの。さらに攻撃発生も比較的早くなっており、返し技として使うことも可能。

技性能的にラウンド開始と同時に使うといった、積極的な扱い方でもいいだろう。

ちなみに三連ハイキックの派生で、どこからでもサマーを出すこともできたりしちゃうぞ。

●ドラゴンラッシュ（↘RP LK RK）

中段の肘打ちから下段のローキックに流れ、一気に相手を蹴り上げて浮かせる。もちろん最後の攻撃も中段判定だ。中、下、中と判定だけで考えると、非常に強い技と思われるが、最後のかち上げキックは2発目の下段蹴りがカウンター時のみつながるようになっている。

攻撃発生が早く、返し技も存在しないので強い技の1つだ。2発で止めてほかの技に派生するのがお薦めの使い方だ。

●エルボードラゴンウィップ（↙RP RK）

新技の1つ。肘打ちからオーバーヘッドキックを繰り出すサッカー選手顔負けの技だ。攻撃判定はどちらも中段となっていて、意外に強い技だが、オーバーヘッドキックをガードされた場合は硬化が長く、背後投げを決められてしまう。

1発目の肘打ちは、攻撃し終わると背後を見せる状態となるので1発止めにし、相手が近づいてきたところに振り向きキックで迎撃するといったフェイント的使い方がいいかと…。

●ドラゴンストーム（↘LP RP LP）

ストレート、ボディブロー、アッパーの順で攻撃する新技で、見た目も豪快、尚且つ強い。攻撃発生もかなり早くなっていて、判定もすべてが中段ということなし。

さらに特殊な点を挙げると、技にディレイ（遅らせること）ができうる）がかかるといったおまけ付き。

キャラクターによっては初段がヒットすれば、全弾ひっとして相手を浮かせることができる優れ技だ。とにかく強いのが印象的だぞ。


ワチャ〜。


アッチャ〜…。


ホアッチャ〜。すべて中段、これぞ截拳道（ジークンドー）。

●ダブルドラゴン（軸移動中にRK+LK）

鉄拳3ならではの特殊技。分かりやすく説明すると、軸移動をしつつ攻撃するものだ。技自体の攻撃発生は早いが、軸移動をしてからでないと出すことはできない。が、攻撃判定が中、上となっていて、ヒットすると大ダメージを与えるうえ、ダウンも奪う攻守一体型の技だぞ。


軸移動中コマンドを入力すると、まず右足でひるませ…。


左足でフィニッシュ！身が軽いのう。

鉄拳3の最重要技「空中コンボの巻」

鉄拳最重要事項といえば空中コンボ。というわけで最後にロウの安定コンボを2つ程紹介しよう。

●シットストレートレフトサマー・ダブルサマーソルトキック 4ヒットコンボ

意外に決まりやすいシットストレートレフトサマー。この技がヒットしたらレバーを右へ入力し、それと同時に両Kを連打。すると、ちょっと不自然だがバウンドした相手をサマーで広い直すことができる。体力ゲージMAXから半分も奪うことができるお手軽コンボなのでぜひこの際に…。

●右アッパー・ワンツーパンチ・トラゴンテイル 4ヒットコンボ

なつかし鉄拳2からの御馴染みコンボ。アッパーで浮かせた際、ほとんど自動でワンツーパンチ…と入力していけば必ず決まる。最後のドラゴンテイルが絶大な攻撃力を誇っているのがポイント。だが3になり、キャラクターによっては受け身でヒットしない場合も生じる。

今回の空中コンボ、ここらへんの（受け身を取る、取らない）読み合いも今後熱くなるだろう。ちなみに受け身時は投げで勝てるぞ。

担当：キャサ夫



基本性能はマーシャル。それをパワーアップさせたのがフォレストだ。



フォレスト ロウ
怒りの鉄拳だ！

とにかく浮かせ！

キング



浮かせてからの空中コンボが強力なのだ。



担当：SHO

空中コンボを狙うには…

空中コンボを狙うには、当然相手を浮かせなければ話にならないわけだが、キングは立ち状態からのアッパーが無い。

キングの浮かせ技は、ライジングトーキック（⇧RK）とダイナマイトアッパー（⬇↘RP）なので、どちらかを有効に使うしかない。

ダイナマイトアッパーは、しゃがみ状態からの技なので、警戒されやすい。その点ライジングトーキックはすぐに出るのでこちらを主体に使っていくのがいいだろう。

では今回は、空中コンボと新技について紹介していこう。

●アローストレート（横移動中RP）

前回紹介したレッグラリアットと同じく、軸ずらし中に出せる技。つまり、相手の技を避けながら技を出せるというもの。

ヒットすれば相手はダウンするが、上段攻撃なので使い方には注意したい。



移動してから、



ストレートを出す。

●ターンラリアット（背を向けてRP＋LP）

相手に背を向けた状態で出すことができる技。ジャガーインパクトと同じく、上段攻撃なのだがガード不能技ということになっている。

893・Kを出したあとに使ってみるとおもしろくなるだろう。



背を向けている状態で、



ラリアット！

●ドラゴンスクリュー 回転アキレス腱固（相手の攻撃にあわせて⬅RP＋LK OR LP＋RK）

キングにもポールやニーナのような返し技を持つようになった。

しかし、ポールやニーナのようにすべての技を取れるわけではなく右キックと左キックに限定されるのだ。

右キックを取るとドラゴンスクリューになり、左キックを取ると回転アキレス腱固になるのだ。

技名は違うのだが、コマンドはどちらも同じなので、どちらの技になるのかは相手しだいといったところだ。

取れるキックは下段キック以外であればほとんどのキックを返すことができる。

また、トーキックやレイの狼牙なども取れるのはたのもしいかぎりだ。

基本連係である、下P→トーキックといった連係には合わせていくのもいいだろう。



右キックを取ると、ドラゴンスクリュー。



左キックを取ると、回転アキレス腱固。

空中コンボ

前作の鉄拳2で、キングの威力のあるメジャーな空中コンボは、ライジングトーキック→立ちLP→ワンツーパンチ→立ちRK→大ダウン攻撃だった。今回、このコンボをやってみると、最後の大ダウン攻撃が入らない。前回はこの大ダウン攻撃が、すごい威力だったので今回はイマイチ威力を期待できない。

そこで、いまのところ一番いいと思われるコンボは…

ライジングトーキックかダイナマイトアッパーで浮かせたあとに、立ちLP→ワンツーパンチ→ダウン投げというコンボだ。

このコンボの利点は、最後のダウン投げなのだが、相手がダウンのときに受け身を取ったならば、ダウン投げがしゃがみ投げになるのだ。これは、受け身のモーション中にしゃがみ投げの判定があるために成立するコンボなのだ。

しかし、このコンボは相手が前転起き上がりか、後転起き上がりをしてきたら、しゃがみ投げが成立しないので、確定の連続技というわけではない。だが、密着状態で起き上がるときに、前転をしてくるやつはそんなにいないし、後転起き上がりならば、反撃を受ける事はない。しかも、受け身が癖になっているやつにはしゃがみ投げがいただきだし、普通起き上がりには、その場起き上がりか、横転起き上がりをする人が多いので、有効なコンボといえるだろう。



とりあえず浮かせてから、



LPをヒットさせ、



ワンツーパンチを当てる。



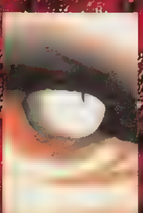
相手が動かなければダウン投げになる。



相手が受け身を取れば、しゃがみ投げが入る。

吉光
やっぱり回る？

担当：かっちん



新技の一部と継承技からの派生を中心に紹介。



ついに新技の一部が公開OKとなり、吉光に限らず戦略の幅が広がっていく鉄拳3。まだ見つけていない技があったなら、さっそくゲーセンで試そう。

[illegible]

●不惑と極・不惑（⇨➡LP+RK・⇨➡LP+RK⇨➡）

相手の一瞬のスキを突いて必殺のダメージを与える不惑だが、さらなるバージョンアップ版の極・不惑がある。

これは、従来の不惑までは同じでだが、そこからもう一度自分の体を突き刺すというもので、一度終わったかと油断している相手に効果がある（かも）。

1段目で相手をKOさせてしまえば2段目のダメージは含まれないのでその場合は心配ないが、さすがに2段目も失敗すると自分は体力満タンからでも死ねるのが恐い。



一度貫いたまでは今までの不惑と同じ。



そして、もう一度チャンスがある。ハイリスクではあるが。

●千覚卍菊・千覚日向砲（卍あぐら中にRP・RK）

卍あぐら→千覚と移行してから千覚舞空舞とワープするのが今までの動きであったが、その場から攻撃に転ずることができるようになった。

出せる技は、その名の通り卍菊と日向砲の2つ。どちらも中段攻撃だが、奇襲には持ってこいである。

●[illegible]（⇨RP↙RP）

ヒットすれば相手に後ろを向かせるパンチから卍葵へと派生するコンビネーション。

●弾割り（⇨⇨LK+LP）

前に突き出す蹴りからガード不能の刀を繰り出すコンビネーション技。1、2段目のつなぎが早いため1段目を最低でもガードさせるようにすればOKだ。

なお、相手に後ろを向かせる技を吉光は多く持っているが、現在取材をしているバージョンではこの弾蹴りが確定で入るので使ってみよう。



相手を蹴りで突き押しておいてから



刀で斬る。とうぜんガード不能技である。

●[illegible]（⇘LP RP）

左アッパーから相手を後ろへ向かせる攻撃へ派生する。

1、2段目が連続でないのが残念だが、相手の背後を取ったときは吉光が圧倒的優位に立てる。

まず、弾割りが確定なのは紹介したが、余裕があれば草薙砲を使ってみてほしい。さすがに確定ではないが、ヒットすれば大ダメージで一気に瀕死の状態に持っていけるほど強力である。

また、バレリーナハイキック（LK）も相手がしゃがむ行動以外であればヒットするので、とりあえず相手の出方を見る偵察には有効だろう。

●地雷走り（地雷刃中に⇩➡）

ガード不能技である地雷刃から前ダッシュと同じ入力することで前に移動できる。

地雷刃で追い打ちを決めた後、相手の起き上がり方によってはさらにヒットさせることも可能だ。

コツとしては倒れている相手に密着して地雷刃。このようにしないとヒットしにくいので注意。その後は地雷刃の入力を済ませたらすぐに入力して移動させよう。



追い打ちで地雷刀を使っていくとやりやすい。



そこから移動することができるので、さらなる追い打ちを。

●卍血桜（⇩LP+RK⇩LPLPLP）

必殺の不憂からの派生技。吉光が刀を刺したまま相手方向に近寄って回転していく。ただ、相手に与えるダメージはごくわずかだが、自分が被るダメージは甚大なので、使い方には十分注意したい。



不憂で自分の体を刀で貫いておいて…



あら、あら、あら？なんだこりゃ？

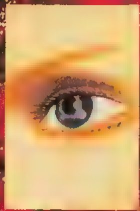
基本はやさしく、極めると…

吉光はパンチからのアッパーと投げの2択をベースにすれば、コマンド投げと安定した空中コンボでそこそこ扱いやすいキャラではある。ただし、そこから上のランクを目指そうとすると一気に難しくなる深いキャラクターだ。

また、相手に読まれにくい技を数多く保有しているので、相手を幻惑していくのもいい。

しなやかに押せ！
ニーナ ウィリアムズ





2つのコマンドから同じ技を出すこともできる。

担当：がっちん

インスト技の紹介が続いていたが、今回は待望の新技が紹介される。あとは、すでに紹介されている技にさらなる解説を加えていこう。

全力の技が目白押し？

●ニールキック

この技はすでに紹介済みではあるが、多少の変更点があるので覚えておいてほしい。まずはグラフィック。前作までは倒れ込むような攻撃であったが、鉄拳3からは宙に高く浮いてから攻撃しているイメージが伝わってくる。

だが、滞空時間が気になるほどではなく、むしろ鋭さが増している感じさえする。これは完全な追い打ち用の技として認識したい。

ほかに、従来の⇨⇨RKコマンドに加え、⇩⇘➡入力でもニールキックが出せるようになっている。

で、最後にダメージ。ダメージと言っても攻撃力じゃなく、相手に当たらずに地面に叩き付けてしまうとニーナ自身がダメージを受けてしまう。大きな痛手ではないのだが、最低でもガードさせるような使い方をしよう。



地面に叩き付けてしまうと自分はダメージを受ける。

●踵斬り（あさときり）

（⇦⇙⇩➘RP）

腰に手を当てながら行う誇らしげなアッパー系の技。当たれば浮かすことができるが、スキがやや大きいため空中コンボの状態に関係なくヒットの起点とはなりにくい技である。

だが、踵斬りは相手をうつ伏せにダウンさせることができるので、受け身を取らせない技のひとつ。よって、そこから間合いを調整してニールキックなら確定で追い打ちが成立する。



下から潜り込むように相手に踏み込んでいく。



アッパーで突き上げ。この後の空中コンボは研究次第か。

●ファールキック

（⇨⇨LK OR ⇩⇘➡LK）

この技のコマンドもニールキック同様に⇨⇨か⇩⇘➡になっており、かがみダッシュでホバーしたあとに技を出すことができる。

よって、掌握でつかみにいくと見せかけて、しゃがんだ相手に中段技をヒットさせるという2択が成立する。

また、ホバーする距離は予想よりはるかに長く、相手との間合いを詰めるのには絶好の手段。長い足も手伝って、離れて闘う相手には必要不可欠な技。

ほかに、前転か後転で起き上がろうとする相手にヒットさせやすい技でもある。

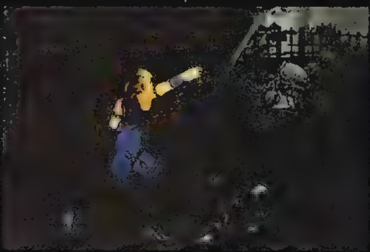


ファールキックのリーチはかなりイケてる。

●ピンタ・往復ピンタ

（⇦RP・RP）

正式な技名である。1段目がピンタで、そこからの派生である2発目が往復ピンタとなっている。両方とも上段攻撃だが、リーチがあり攻撃発生も遅くはない。けん制として使うといいだろう。



相手を吹っ飛ばせ。

●水面刈り（横移動中にRK）

横移動中に出せる下段蹴り。当たり前だが横移動してから技を出すよりは、滑らかに繰り出される。姿勢が低くつぶされにくい点もマル。

●螺旋双破（横移動中にRP＋LP）

今回紹介する技の中では一押しの技。横移動中という制限があるものの、技が繰り出されるスピードは早く申し分ない。ダメージも大きく派手でカッコイイのも見逃せない点だ。

ただ、問題はこの技うんぬんより、どのようにして横移動で相手の攻撃をかわすかになる。横移動できなければこの技はだせないのだ。

このへんは、3の新システムである横移動に早く慣れたほうが、螺旋双破をより有効に使えることになるだろう。



相手の攻撃をかわしつつ使うのが理想的。



この技をヒットさせるより、横移動でかわすほうが難しい。

叩き付けから起き攻めへ

ニーナの空中コンボは、最後を双掌破で締めると良い。理由は、双掌破は空中コンボで使用すると相手を地面に叩き付ける効果があり、受け身を相手に取らせないからだ。

よって、浮かせ技→LP→ワンツーパンチ→双掌破、あたりでOKだろう。もちろん、そのあとは相手の起き上がりを攻めていきたい。

とにかくスピードを主体として攻め込めるので、常に動いていないと落ち着かないプレイヤーには合っているかな。だが、カウンターを取るタイミングも重要だぞ。

鉄拳3のレイは、新しい技で「構え」というものが追加された。

前に、インスト技表を紹介したときに、蛇突連撃という新技があったが、この技の最初の動作が構えの1つになっている。ここで使われている構えが、五形拳の1つである「蛇の構え」なのだ。

また、龍声を1発出した時点でレバーを上か下に入れることによっても「蛇の構え」に変化する。

五形拳というぐらいだから、その他に4つの構えもある。2つ目は、蛇の構えからレバーを上に入れることによって、「龍の構え」になる。

また、龍声を2発出した時点でレバーを上か下に入れることによっても「龍の構え」に変化する。

この龍の構えの状態からさらに、レバーを上に入れることによって、「虎の構え」となる。ここで、さらにレバーを上に入れると「蛇の構え」に戻る。

またも、龍声を4発出した時点でレバーを上か下に入れることによっても「虎の構え」に変化する。

少し戻って、また蛇の構えからレバーを、今度は下に入れることによって「豹の構え」となる。

また、龍声を3発出した時点でレバーを上か下に入れることによっても「豹の構え」に変化する。

さらに、豹の構えからレバーを下に入れることによって、最終形態である「鶴の構え」になる。ここから、さらにレバーを下に入れると「蛇の構え」に戻る。

同じく、龍声中段脚を出したあとに、レバーを上か下に入れれば、「鶴の構え」になる。

以上のことを簡単にまとめると、構えには全部で「蛇」「龍」「豹」「虎」「鶴」の5つの構えがある。

また、「蛇の構え」の状態から、レバーを上下することによって、5つの構えに変化するということと、龍声中段脚の5発すべてに、レバー上下でそれぞれの構えに変化するようになっているのだ。

それぞれの構えからは多種多様の技が用意されているが、いまのところ「蛇の構え」からの技である、蛇突連撃しかわかっていない。他の構えからの攻撃はそれぞれ自分の目で確かめてほしい。

今紹介してきた五形拳は、すべて龍声から派生できるようになっているので、狼牙と龍声がメインの戦い方になることは間違いないだろう。

五形拳はかなりの可能性を秘めた技なので分かり次第、どんどん紹介していくぞ。


龍声の途中でレバーを入力すると、


「構え」の姿勢をとる。

虎の構え

さらにレバーを1回入力すると「虎の構え」

龍の構え

レバーを1回上に入力すると、「龍の構え」

蛇の構え

これが基本の「蛇の構え」。

豹の構え

レバーを1回下に入力すると「豹の構え」

鶴の構え

さらにレバーを1回下に入力すると「鶴の構え」

担当 SHO


いろんな構えが存在するということは、そこからの技も…。



レイ ウーロン
五形拳をとくと見よ!



STREET FIGHTER III NEW GENERATION

乱入したいけど秒殺されちゃうしなぁと思っている人、バトルしてるけどどうすりゃ勝てるのかわからないという人、まずは基礎からかためていくのだ!

牽制技をさがせ!

これらの技で、きみも落ち着いたプレイを!

担当:KAL

SFⅢをプレイしてみて、皆はどう感じただろう。いままでのSFシリーズとはずいぶん違う印象を受けたのではないだろうか。

そのおもな要因はおそらく次のようなものだろう。

①ゲームスピード(技のスピード)が速い。
②中段技が多い。
③リュウ・ケン以外、皆新キャラ。

こういった理由から、試合展開についていけず、きちんと操作したいのにめちゃめちゃになってしまうとか、相手に一方的にやられてしまうとかいう事態に陥ってしまいがちだ。

そうするとはじめに誰もが思うのが、「とりあえず何をすりゃいいの?」という問題。ZERO2などとは違って落ち着いたプレイが(はじめのうちは)できないSFⅢでは、まずは生き残ることを第一に考え、行動することが重要だ。

そのためには、気軽に出せる通常技、もしくは必殺技が必要になってくる。混乱して訳分からなくなったときにも、とりあえずこの技ならある程度安心して出していける。

ここではそういった技を、"牽制技"と呼ぶことにする。

牽制技の出しどころ

牽制技は、牽制と名がついているだけあって"普段"出していく技だ。

"普段"とは、特に攻撃したいとは思っていないときや、相手の行動パターンが分からなくて、迂闊な行動がとれないとき、要するに様子見したいときのことだ。

わかりやすく言えば、例えば中間距離でお互いが出方をうかがっているとき、相手は跳び込んでくるかもしれないし、地上で何か技を出してくるかもしれない。とりあえずこちらから跳び込むのはあまりに危険なので、ジャンプ攻撃以外で何か、技を出していくことはできないだろうか。


このような状況のときに"ちょっと"出してみるのが牽制技。


リーチがあって、打撃力があれば十分使える。


今回は、波動拳がかなり強力な牽制技となっている。

そこで、すぐ出せて、空振りしたりガードされたりしても反撃を受けない安全な技を出してみよう、これが牽制だ。

本当のところは、これにダメージを与えられる割合やら相手プレイヤーに対する心理的な誘い効果なども考慮されるべきなのだが、今回はテーマが違うのでそういった話は別。

実際の出しどころは使用しているキャラによって違ってくるので、一概に「ここで出せ」とは言いにくいが、タイプ別に出しどころのアドバイス、解説をしていこう。表1も参照してほしい。

●直接攻撃タイプ

ある程度のリーチがあり、判定が強い技を出していく。また威力が高く、牽制といえども痛いのが特徴だ。このタイプに分類されるのはアレックスとオロ。

アレックスは、ダッシュからのコマンド投げと低く速いジャンプがあってこその戦法。リーチのある遠立ち中キックと、出が遅くリーチはあまりないが、もし当たると非常に痛い遠立ち大キックを中間の間合いでぶんぶん出していく。なかにジャンプを混ぜるのがコツだ。この地上での牽制で恐怖をあたえることができれば、相手は嫌がってジャンプすることだろう。そうなれば強力対空必殺技のエアニースマッシュが生きてくる、といった寸法だ。

オロも遠立ち中キック、大キックをスタート時前後くらいの間合いでばんばん出していき、地上で相手に何も技を出させないで押さえ込んでいくのが理想のキャラ。必殺技が溜めなのでいつでも使えるというわけではないのがポイ


牽制の仕方が鍵となるオロ。うまく跳ばせて、必殺技で落とせればなあ。

○直接当てていくタイプ
・アレックス　・オロ
※危険をともなう
○遠くからリーチにモノをいわせるタイプ
・ネクロ　・エレナ　・ダッドリー
※カウンター注意
○相手の出してくる技に合わせるタイプ
・リュウ　・ケン　・いぶき
※積極性に欠ける
○いいのがない
・ショーン　・ユン ヤン

これがAOUショーアンケートベスト3！ '97年をアツくするゲームはどれだ？

ント。ここを意識して牽制していけるかどうかが問題だ。このタイプの牽制は常に危険をともなうという欠点があるので、相性の合わない相手とぶつかると手足を伸ばせせなくなることが多い。

●遠くからリーチにものを言わせるタイプ

相手キャラの技が届かない距離から、その長いリーチを生かして割と安全に牽制していく。牽制というよりは、もはやメイン攻撃手段であるともいえる。このタイプに含まれるのはネクロ、エレナだ。やや特例だがダッドリーもこのタイプ。

このタイプのキャラは、常に自分と相手キャラとの間合い（お互いの距離）を、自分の牽制技の有効間合いに維持しつづけるのが重要。有効間合いをきちんととれていれば、相手は基本的になす術がない。有効間合いからペチッ、ペチッと手足を伸ばし、確実にダメージを与えていくのだ。

ただしこのタイプは、出した手足にカウンターで痛い技を合わせられる恐れがある。昇龍拳系の技がその代表例。

またダッドリーはダッキングストレート・アッパーの間合いを維持するのがポイントだが、いくらパンチのリーチが長いとはいえ、突進していくので、そこそこにリーチがあって威力のある技を〝置かれる〟と危険。



屈中Ⓟ、電磁ブラスト等、対空技の宝庫でもあるネクロ。

それでも、このタイプは優位な立場につきやすいので、対空技の準備をしやすいという長所がある。対空技をきちんと出せれば、鉄壁の防御力を誇るはずだ。

●カウンターをとっていくタイプ

リーチ的に多少難があり、打撃を相手キャラに直接当てていくのは困難だが、技の判定だけは強いものがあるので、これを離れたところから出していく。そして、相手キャラが出してきた技そのものを、これらの牽制技でつぶしていくのだ。このタイプに属するのはリュウ・ケン。かなり特殊で本来ここに分類されないが、いぶきも多少、カウンター要素をもっている。

一見、離れた場所で通常技を空振りしているだけに見えるかもしれないが、そうした場面で使われる技は「リーチが短いだけで判定は強い」技。うっかりそこに届くような技を出してしまうと、伸ばした手足の先をやられて〝攻撃を攻撃でつぶされてしまう〟。

さらにリュウ・ケンにはパワーUPした波動拳があるので、中間間合いで牽制のつもりで小技を出そうとしたところにばんばん波動をぶつけられることもある。ここでいらついて波動拳を先読みしたつもりで跳び込んだら、ただの牽制技を出されて昇龍拳で落とされた、なんてのがドツボパターン。

ただ、このタイプは、あくまで相手の技にこちらの技を合わせていっているだけなので、相手キャラが替わると有効度が変わってきたり、相手が手を出してこないと（この戦法では）ダメージをあたえられないので注意が必要だ。



相手の出した技をつぶす。迎え撃つ、といった感じか。

いぶきの場合は、リュウ・ケンほどカウンター要素は強くないのだが、離れたところで足払いなどをつぶす小技をぺちぺち出しておいて、突然ダッドリー、ユン並みの突進力で突っ込んでいける。この突発性がいぶきの注意点だ。

●その他のタイプ

ショーンとユン&ヤンは、これといった頼れる牽制技がない。強いて挙げればショーンは遠立ち大Ⓚ、ユン&ヤンは大足払いと遠立ち大Kになるが、どちらも牽制技というには重すぎる。

ユン&ヤンは、牽制技の穴を埋める上空からの奇襲技、雷撃蹴があるので、相手キャラにまた違ったプレッシャーを与えることが可能だが、ショーンは基本的にうろうろするしかないのが少しつらいところ。トルネードなどをうまく使って突破口を開こう。センスが問われるキャラだ。

以上、牽制技の初歩的な解説をしてきたが、これらの技の重要性、出しどころは分かってもらえただろうか。普段、なにをすればいいのか分からなくなってきたらとりあえず出す。詳しいことは各キャラの攻略ページを参照してほしい。

対空技を完備しておこう

ジャンプ攻撃、リープアタックなど、立ちガードを強いられる攻撃が多いのもSFⅢのひとつの特徴。さらに、完全に信頼できる無敵対空技がないので、ジャンプされたらガードしかすることがない、と思っている人もいるのではないだろうか。

対策として「ジャンプと同時に攻撃する昇り攻撃」やブロッキングが挙げられる。ジャンプの高いキャラが近くから跳んだ場合は、下をくぐって着地を投げてしまう、などの対処法もある。

しかし、覚えておくだけでずいぶんと気が楽になるのが、1アクションで出せる対空技、通常技対空だ。これなら、相手が跳んできたのを見てから、とっさに対空必殺技のコマンドを入れられない人でも、多少心の準備さえしてあれば合わせていける。

コツは、「指を牽制技と対空技のボタンの上に置いておくこと」。

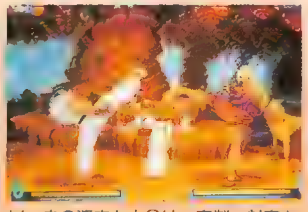
あとは、各対空技にあった間合いを覚えておき、跳ばれた時点で「あ、ここじゃ対空技使えないな」などの判断ができるかどうか。これも慣れなので、意識したプレイを続けていくのが大切だ。



屈大Ⓟやレバー入れ中Ⓟなどが対空性能をもっていることが多い。

また、中～近距離戦あたりで効果が高いのが、牽制効果と対空性能を兼ねた通常技。相手がジャンプしようとしたら当たる、少し前に跳ばれたけど落とせる、地上から突っ込まれそうだったけど止めた、など、さまざまな場面で役に立ってくれる。

そういった技を自分の使用しているキャラのなかに早く見つけておくと、「もう、暴れられても動揺しねーぜ」と冷静なプレイが可能になるのだ。



リュウの遠立ち大Ⓚは、牽制・対空を兼ねた技のいい例。

大抵、どのキャラにも、上方向に向かって出る通常技が設定されているので、それらしいのがあったら使ってみることをお薦めする。ただし、あまりに出が遅いと出しても間に合わないという事態に陥るので、なるべく早い技であるほうが望ましいのは言うまでもない。



注意点。所詮は通常技を対空に使っているだけなので…、



強力なジャンプ攻撃にはつぶされてしまうことがある。

返し技を覚えよう！

これはどのゲームでもいえることなのだが、反撃可能な技にはきちんと反撃する。当たり前のことだが、非常に大切なことなので常に意識しておくべき項目だ。特に自分にとって嫌な攻撃・技があったら、それが反撃可能なものであるのかないのか、まずはそれを知るといい。



このテの早い突進系の技は反応しにくい。



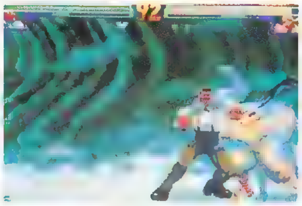
でも投げなら簡単。絶対ではないので要注意！

「そうはいっても、その返し技なるもの、まずどのへんから考えていけばいいの」と、いまいちピンとこない人は、出されて凄く嫌な技をガードしたあとに、とりあえず投げを入力していこう。本当は技の隙に決まっていないのかもしれないが、第一段階は投げを試みてみるので十分。

ガード後投げを狙ってみて逆にやられたら、次は出の早い小技をすぐ出していくようにする。何度やっても入るようなら、それは返し技だ。



隙の大きい技をガードしたあとなどは、硬直中にコマンドを入力。



そしてタイミングを見計らってボタンを押し、スーパーアーツ発動！



確実に大技を決めるチャンスなのだ。

あとは、慣れていくのにしたがって、小技、連続技ができるようになればいい。

またスーパーアーツは、ガード後の返し技としてなかなか優秀。威力の大きいものが多いので、返し技の知識さえあれば、それがチャンスになるので見逃せない。

返し技の知識を得るだけならなにも自分のプレイでなくてもいいので、待ち時間にほかの人の対戦を（迷惑にならない程度に！）凝視して、嫌な技が出るたびに、その技のその後の動向に注目するようにしよう。

リープアタック・キャンセル技にも注目だ

今回は詳しく触れられないが、SFⅢといえば、リープアタックだ。このかなり強力な中段攻撃（しゃがみガード不可）について知識と慣れの両方がどれだけあるか、これも勝率に強く影響してくる部分だ。

キャンセル関連のネタも、SFⅢではさまざまなバリエーションがあるのでぜひとも知っておきたいところ。特にスーパーアーツキャンセル（通常技や必殺技をスーパーアーツのすぐ出しでキャンセルすること）はこまめに練習しておくといいぞ。

これらについては次号以降で取り上げていくので、それまで予備知識をたくわえておこう。

一応、リープアタックについての簡易表を載せておくので、多少なりとも参考にしてほしい。

①すぐ出し型

連続技につなぐことはできない、もしくは難しいが、リープアタックの攻撃そのものが早く出るので、跳び込みや足払いのあとなどに出すとヒットしやすい。非常に攻撃的なリープアタック。連続して出し、その後対空必殺技やスーパーアーツなどにつなぐと効果的。ただし出した位置が近すぎると、その後投げられることも…。

②連続技狙い型

ヒット後、連続技につなぐ目的で使われることの多いリープアタック。特にオロのものは出も早く、その後に控えている連続技が強力なので相手するときは注意。アレックスはスーパーアーツ（ブーメランレイド）などにつなげよう。

③兼用型

連続技につなげなくもないが、それよりもむしろ普通に中段攻撃として使われることが多いリープアタック。攻撃の発生が若干遅いのでつぶされることもあるが、近くで出しても投げ返される恐れなどがあまりない。

表2　リープアタック

①すぐ出し型
（リュウ・ケン・ショーン・ネクロ・エレナ）
②連続技狙い型
（オクロ・アレックス）
③兼用型
（いぶき・ユン&ヤン・ダッドリー）

ニュージェネレーションダイアリー

第1回 強化人間・ネクロ、彼の見たものは…

ここでは、SFⅢの新メンバーたちについて少しでも理解を深めてもらおうと、攻略とはまた違った角度からそれぞれのキャラにスポットを当てていきたい。とはいってもぜんぜんお堅いコーナーではなく、はっきり言ってどうでもいいようなモノから、あえてつっこまなければ今後誌面でとりあげられることはないと思われるネタなどを扱っていく予定。

ステージ背景にいるキャラや置いてある小物、プレイヤーキャラ自体などについて質問、つっこみがあれば、とりあえず当コーナーまで送ってみ、って感じだ（あて先はゲーメスト編集部「ニュージェネレーション　ダイアリー」）。

で、栄えある第1回は、一見するとただの伸びーる系キャラ、ネクロだ。

このキャラ、設定を知らないと、もともと興味のない人からみると、ほんとに単なる色モノ、「要するにダルシムでしょ（失礼！）」みたいに思われてしまう。じつは私もそうだった。

しかし！見よ！よく見るのだ！キャラクターストーリーをきちんと読めば、ネクロがじつはマジに格好いいやつだということがわかるはずだ。

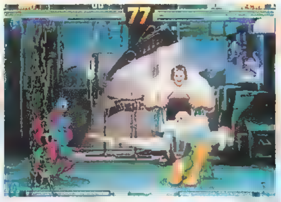
自分の立場に苦悩しながらも、任務のために、生きるために闘う孤独な男…。しかも改造人間、ロシアの強化人間なのだ。これは燃える。

ゲームストーリー的にもかなり核心に近い位置にあるので、「こいつこそ主人公でしょ！」と担当、ACEも興奮気味だ。

ちなみに私は、親指を下に向ける勝ちポーズのときのポイスがかなり気に入っている。負け画面もいいかな。



ネクロの研究素材は軟体動物系?いろいろいます。



機関の移動研究列車内。後ろの寝台に横たわる人は…。







つうわけで骨格図解。おおう、鎖骨が弱点かぁ?



これはヤバイでしょう。どうなってんだよこいつの体ぁ。

●シベリア鉄道

俺はいったい何をしているのだろう。彼の周りには様々な機器が並び、薬品類や電機部品がショートした臭いが漂っている。細長い鉄の壁に囲まれた部屋に彼はいた。正確には列車の車両の一つに仮設された秘密組織の移動研究室である。俺は自由が欲しかった。貧しい湖のほとりの寒村から飛びだし、富と力を手にする筈だった。国の崩壊は俺に自由を、そのチャンスをもたらす筈じゃなかったのか。気がつけば、貧しかった昔よりまだ暗く深い闇の中にいるようだ。そうだ、俺は特殊工作のために改造され、闇に生きる強化人間。超人の力は手に入れたが、光という光、貧しくても誰もが持っている太陽さえ失ったのだ。彼の心の揺れを無視するように、列車の規則正しい振動が伝わってくる。彼を運ぶ、鉄の軌道は、次のミッションの地へと、地平の果てまでまっすぐに続いていた。

アレックス

You can't escape!



フラッシュチョップの使い方が重要だ!

担当：RED

通常技チェック

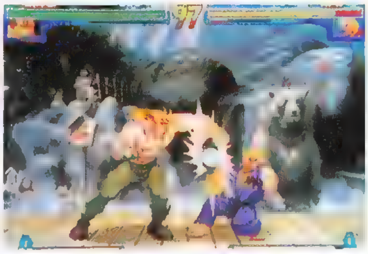
まずは前回触れていなかった通常技から見ていこう。

●立ち小Ⓟ、立ち小Ⓚ
この2つの技は当て投げでパワーボムにつなぎやすい。

●立ち中Ⓟ、立ち中Ⓚ（近距離）
戻りをキャンセルしてフラッシュチョップ（以下Fチョップ）へつなぐ技として重要。小Fチョップなら連続でつながる。中や大のFチョップだと、残念ながら連続ではつながらないのだが、かなりいい具合の連携にはなるので覚えておこう。

●立ち大Ⓟ
なんと中段攻撃。しゃがみガード不可だ。大攻撃なのでなかなかのダメージ。

●レバー後ろ立ち大Ⓟ（立ち大Ⓟクロー）
打撃判定のつかみ技。つかんだ相手を引きよせ、ヘッドバットをくらわす。なかなかダメージが高いぞ。
打撃判定なので、ガード可能だし、しゃがんでいる相手だとスカってしまう点に注意。背後から決めるとチョークスリーパー?ぽい技に変化するぞ。



立ち大Ⓟは中段だ！いい減りだ！



ハッ！とつかんで…、



ゴツンといい減り！

●立ち中Ⓚ（遠距離）
地上戦の牽制で使ってみよう。そこそこリーチがあり、割と気軽に使っていける。

●立ち大Ⓚ
前進しながらの前蹴りなので、意外にリーチはある。
当たればデカイので、地上戦でたま〜に、おもむろに出してみよう。

●屈大Ⓟ
研究していけば対空技として使える場面が出てきそうだ。とりあえず、頭上を通り過ぎる竜巻旋風脚を下からつぶす、なんてことはできる。
出るのは大攻撃の割に早く、J大Ⓟから連続でつながる。



エアニースマッシュとの使い分けが課題となるだろう。

●J大Ⓟ、J中Ⓟ
跳び込みにはこの辺りの技がよさそうだ。
意識してちょっと打点を下げれば、立ち中Ⓚ（近距離）が連続になる（重要）。

Fチョップについて

フラッシュチョップ（以下Fチョップ）は、ダメージも大きく、中or大なら相手がひるんだところへ追い打ちがかけられるオイシイ技だ。
しかし、ただ何となく出しても当たるような技ではないので、連続（連携）技に組み込んでいこう。

●ジャンプ攻撃→立ち中Ⓚ→小Fチョップ
ジャンプ攻撃は中Ⓟor大Ⓟがいいだろう。立ち中Ⓚは密着間合いのヒザ蹴りで、キャンセルで小Fチョップへつなぐ。とりあえず、跳び込みからの連続技はコレがおすすめ。比較的簡単でかなりの威力だ。

●J大Ⓟ→中Fチョップ→いろいろ（後で解説）
中or大Fチョップは出が遅く、連続でつながりにくい。一応、大Ⓟの跳び込みから中Fチョップがギリギリつながるのだが、かなり難しい。ギリギリまで打点を下げて着地してすぐ中Fチョップを出して、なんとか…という感じだ。実戦で安定して決めるのはちょっと辛いかも。

●中or大Fチョップから…
→ハイパーボム
→ブーメランレイド
→パワーボム
→立ち大Ⓟクロー

これらの技は、連続でつながる。注意したいのは、パワーボムで、ほぼ密着からでなければつながらない。つながるかどうか怪しい時は、立ち大Ⓟクローにつなぐといい。
立ち大Ⓟクローなら、少々間合いが離れていてもつかむことができる。
パワーボムも立ち大Ⓟクローも、FチョップHIT時のひるみ中に決めると、背後投げに変化する（逆に、背後投げになっていないときは、連続技になっていない）。
ハイパーボムが連続でつながる、というのも重要なポイントだ。ゲージが長く、一本しか持てないハイパーボムだけに、確実に決められる状況が存在するのは心強い。
スカってゲージだけ使うのは避けたいからね。



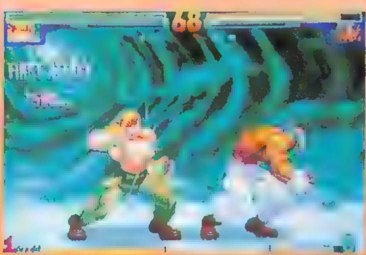
中や大のFチョップから…、



立ち大Ⓟクローは…、



こうなります。連続技です。



まさにYou can't escape!ハイパーボム確定の瞬間！

ブーメランレイドに関しては、これ以外にも立ち中Ⓚ（近距離）やリープアタックからも連続になるぞ。

ユン&ヤン どうだい？俺たちのクンフーは？



リーチは短いが、隙の小さい通常技が多い。いかに接近戦を制するかが最大の課題だ。

担当：GED

ターゲットから虎撲子をたたき込め！

まずは訂正から。前回は「小→中パンチのみターゲットコンボになる」と書いたが、立ち中パンチから立ち大パンチがつながることが判明。

しゃがみ中パンチにつなげるとそこで止まってしまうので、しゃがみ小パンチからスタートした場合はかならず立ち中パンチから立ち大パンチにつなげるように。

しかも、普段は立ち大パンチにキャンセルをかけることはできないが、ターゲットにしたときに限って虎撲子(大)につなげることができるのだ。ここで注意してほしいのが、かならず大の虎撲子につなげるという点。小や中ではダメだぞ。

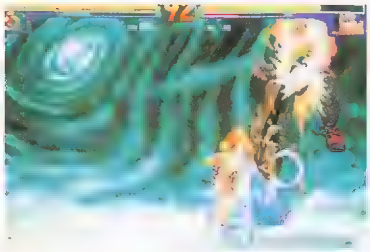
ターゲットから虎撲子をたたき込み、さらにキャンセルしてスーパーアーツ（これも大ボタン使用）につなげることもできる。雷撃蹴→立ち小・中・大パンチ→虎撲子→転身穿弓腿といった連続技も可能だぞ。



ターゲットの大パンチから、



キャンセル虎撲子が入る。



さらにキャンセルしてこんなこともできるぞ！

しっかり追い打ちしてる？

前回の記事でも触れたとおり、特定の技からは追い打ちができる。ここでは安定して入れられる追い打ち攻撃を紹介しておこう。まだ知らなかった人は即実践だ。

●立ち中キック

主に対空で使う技。けっこう遠くまで吹っ飛ばしてしまうので大の絶招歩法で拾おう。ほんの少しだけ待ってから出すのがコツだ。画面端なら虎撲子なども入るぞ。

●（大）穿弓腿

大の穿弓腿からも追い打ちができる。対空だけでなく、密着状態での中足払いから当てることもできるぞ。

追い打ち技はしゃがみ中パンチが安定。大穿弓腿がヒットしたらしゃがみ中パンチを連打しているだけでOKだ。

●（画面端で）虎撲子

相手が画面端なら、虎撲子で浮かせたあとに立ち大パンチで追い打ちができる。小絶招でもいいが、やはり立ち大パンチのほうが楽。これも連打でOKだ。相手を画面端に追い込む機会が多いので、起き上がりに重ねたりして使うといいだろう。

●前方転身

相手を浮かせての追い打ちとはちょっと違うが、この技自体には攻撃力がないので追加攻撃をしないと意味がない。

前方転身で回り込んだ後はこちらが一瞬先に動けるので、しゃがみ中キックorパンチからキャンセル小絶招を入れよう。ゲージがあるならキャンセルスーパーアーツ（生でもOK）にしよう。



画面端で虎撲子を当てたら、



すかさず大パンチで追い打ち！

雷撃蹴でめくりを狙う

前回、すばやい跳び込みを可能にする中段技として紹介したが、今回はめくりを狙うための技として紹介しよう。

角度の急な小の雷撃蹴でめくりを狙うわけだが、跳び越しざまというよりは、跳び越した瞬間に入力するため、コマンド入力が逆になる点に注意。ほぼ真上から落ちるので、正面ガードのものと使い分けて表か裏か惑わせるように使っていこう。

相手が画面端でもめくりを狙える（裏に落ちることもできる）ので使える場面はけっこう多い。相手の起き上がりにだけでなく、連携からも十分狙っていけるテクニックだ。



相手を跳び越した瞬間に逆方向入力の雷撃蹴。



画面端でもしっかりめくれるぞ！

起き上がりに無敵はあるの？

結論からいうと、起き上がりに無敵のある技はスーパーアーツの槍雷連撃しかない。これは一撃目の肘が完全無敵なので、完璧に重ねられていてもリバーサルなら勝つことができる。

転身穿弓腿は無敵にこそならないものの、やられ判定が非常に低くなる。きちんと足払いを重ねられたりすると相打ちになってしまうが、それ以外ならまず勝てるので十分狙う価値はあるぞ。

まあ、重ねで明らかにつぶしにきている相手なら、無理に狙わず、連続技や返し技に使っていこうということだ。



槍雷連撃は唯一の無敵技。重ねられてもこの通り。

リュウ

威力重視か 慣れ重視か



リュウの持つスーパーアーツはどれも使える。最初は自分の好みで決めるんだけどね。性格出るかも。

担当：ワイルダーKEI

ダッシュは有効利用せよ！

今までストリートファイターシリーズでリュウをプレイしていると、つい過去にあった戦法だけを行いがちになってしまう。それはそれで駄目ではないが、ダッシュの存在を忘れないでほしいのである。リュウの持つダッシュは小刻みで、しかも素早い。相手との間合いが近距離、遠距離問わず使える。

例えば、近距離戦で相手を通常技で攻撃しているとそのうち間合いが開いてしまい、中足払いにキャンセルをかけて波動拳を出すぐらいしか選択肢がなくなってしまう。

しかし、ここでダッシュを使えば投げや鎖骨割り、そしてリープアタックなどの選択肢が生まれてくる。



ダッシュで近づいてプレッシャーを与えよう。

昇龍拳の概念変わる！

今までの理論から言うと、昇龍拳は引き付けて出したほうが強かった。それは出かかりに無敵時間があったからだ。が、ストリートファイターⅢでは、引き付けて出さないほうが強い。理由は簡単だ。出かかりに無敵時間はなくなってしまったが、上昇のモーションに入ったとき、リュウの拳の頂点辺りから肩の辺りまでが無敵なのである。無敵と言うよりは、やられ判定がないというべきか。それでも、頼れる対空技には違いない。

リーチがないからこそ…

リュウは他のキャラと比べると、技のリーチが短い。だからこそ飛び道具や上段足刀蹴りがあり、ダッシュが使えるのである。波動拳は攻撃判定がなかなか大きく、いくら飛び道具を潜ることのできるキャラでも、完全に先読みでもされない限り抜けられる心配はない。相手を牽制する技として、相変わらず使っていける。

上段足刀蹴りは押すボタンによって、移動距離が変わる技。弱だとほとんどその場蹴りを出すが強ボタンで出すと前進してから蹴りを出す。今この時期に結論を出すのは早いかもしれないが、どのボタンで出してもガードされると反撃を受けてしまうので、どちらかというと離れた間合いから攻撃できる中か強ボタンで出すようにしたほうがいいだろう。離れた間合いから波動拳を出したあとや、近い間合いからバックダッシュで距離を置いてから出してみるといい。

また、バックダッシュからという点においては、竜巻旋風脚を奇襲技として使うのもいい。ケンやショーンと違うところは、ヒットすれば必ず相手のダウンを奪うことができるところだ。



この状態が強い。



波動拳を撃ったら、



上段足刀蹴りを出す。

スーパーキャンセルをものにせよ！

このゲームでのスーパーキャンセルは、どちらかというとストⅡX方式に近い。それに、波動拳や昇龍拳にもキャンセルをかけることができる。この場合キャンセルというよりは、スーパーアーツコマンドの間に技を出せると言ったほうが的確か。要するに、相手に波動拳や昇龍拳を当てなくても、離れた間合いからでも出すことができるのである。

これをコマンドで表現すると、↓↘→Ⓟという入力で波動拳スーパーアーツという連続技が成立する。昇龍拳にキャンセルをかける場合は→↓↘Ⓟ→↓↘→Ⓟという入力になる。

これで、電刃波動拳の使い道がかなり幅が広がった。相手の起き上がりに波動拳を重ねるように出しておき、そして2回目の入力でボタンを押しっぱなしにして電力を溜めておくのだ。ちなみに、この電刃波動拳は溜めれば溜めるほどスピードが速くなり、溜めている時間に比例して真空波動拳のように最大5つまで重なったものとなる。

それから相手をスタンさせることができたら、ジャンプ大Ⓟ・近距離立ち大Ⓟ・大昇龍拳を決めよう。気をつけるべき点は、早めにコマンドを入力すること。そうしないと間合いがあいてしまうぞ。もし、選んだスーパーアーツが真・昇龍拳なら、この昇龍拳にキャンセルをかけて真・昇龍拳を狙ってみよう。

何度も言うが、スーパーキャンセルは必殺技を出してからスーパーアーツのコマンドを入力するのではなく、スーパーアーツコマンドに必殺技のコマンドをダブらせるのである。とりあえず、波動拳のコマンドを2回連続して入力してみるといい。これで感覚を掴んでくれ。



まずは波動拳を入力。



もう1回だけ波動拳のコマンドを入力するとスーパーアーツが出せる。



あとは少し溜めてから放出しよう。



さて前回は主に3つのスーパーアーツやダッシュ、ターゲットコンボなどの簡単な説明をしてきたので今回はそれらの技の上手な使い方や3つのスーパーアーツの比較など詳しく説明していこう。

使えるスーパーアーツは？

まずは3つあるスーパーアーツを1つずつ詳しく説明していこう。

●昇龍裂破

今までの昇龍裂破は高威力を持った必殺技というイメージが強かったが、ストIIIになってその威力は多少落ちてしまったイメージがある。

前回もっとも使えない技だろうと説明したのでその理由を解説してみよう。

まずスーパーアーツゲージがほかの2つに比べて一番長いということ。最大ストック数も1つしかなく、技自体の威力もそれほど高くないことが理由にあげられる。

●神龍拳

次は神龍拳について。まず3つあるスーパーアーツの中では最高の威力を持った技。しかし間合いが狭いので技を当てる機会がなかなかないのが難点だ。

しかし対空兵器としては、一番信用できる技だ。スーパーアーツゲージも昇龍裂破に比べると若干短く、最大ストック数も2つ持てるので昇龍裂破に比べると使えるスーパーアーツなのは間違いない。

●疾風迅雷脚

ストIIIになって新しく加わった技がこの疾風迅雷脚だ。ほかの2つのスーパーアーツに比べると技の威力は劣るものの、スーパーアーツゲージが一番短く最大ストック数も2つ持てるのが特徴だ。

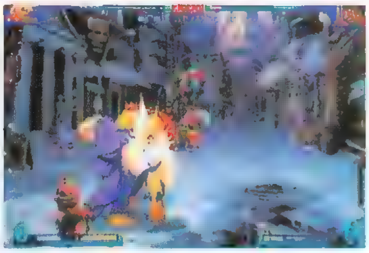
技の突進能力も高く使いやすい技なので、今後はこの疾風迅雷脚と神龍拳のどちらかを使用することになるだろう。

波動拳と昇龍拳について

まず波動拳について1つ言いたいことがある。自分の撃った波動拳が空中で相手にヒットしたときは相手がダウンするということを覚えておこう。

次は昇龍拳についてだが、大昇龍拳は地上で相手に密着した状態でヒットさせた場合最高で3ヒットと高威力なのだが技がスカったときのリスクが大きいのが痛い。

小昇龍拳は大昇龍、中昇龍に比べると威力は多少落ちてしまうが、重要なことが1つある。これまでの昇龍拳は相手を引きつけて昇龍拳を当てたほうが威力が大きかったが、今回は早めに昇龍拳を当てても技の威力は小昇龍拳に限り同じだということを覚えておこう。


昇龍拳を引きつけて当てても、


早めに昇龍を当てても威力は同じ。

チェーンの有効な使い方

前回立ち中Ⓟ→大Ⓟがチェーンコンボとしてつながると説明したので、今回はそこからどうすればいいのか考えてみよう。

まず大Ⓟにはキャンセルがかけられるので相手に大Ⓟがヒットした場合は続けて波動拳、竜巻旋風脚などが連続技としてつなげられる。昇龍拳に限り間合いが離れてしまうため技が入らないので覚えておこう。

では実際どのようにこのターゲットコンボを狙っていくのか考えてみよう。まず相手にダッシュで近づいてターゲットコンボを狙ってみるのが1つ。しかしダッシュに関してはダッシュし終わった後に若干の硬直時間があるのであまりお薦めはできない。

安定した使い方はジャンプ攻撃やめくり攻撃から狙っていくのがいいだろう。

チェーンコンボからのスーパーキャンセル

次はターゲットコンボからのスーパーキャンセルについて説明していこう。

まず立ち中Ⓟや大Ⓟとヒットさせたら、キャンセルして大波動拳を入れる。この後にスーパーキャンセルをかけて昇龍裂破、疾風迅雷脚などが連続技としてつなげられる。

神龍拳に限り間合いが離れてしまうため連続技にならない。

ではどのようにコマンドを入力したらいいか説明すると、波動拳コマンドを1回入力したら続けてもう1回波動拳コマンドを入力。昇龍裂破ならパンチボタン、疾風迅雷脚ならキックボタンを押せば大丈夫だ。

番外編として中Ⓚ押しっぱなしの鎌払い蹴り・稲妻かかと割りの稲妻かかと割りがヒットし終わったらスーパーキャンセルをかけられる。


ターゲットコンボの立ち中P、


大Pとつなげたら、


大波動拳を撃ち、


スーパーキャンセルをかけろ。


中K押しっぱなしの稲妻かかと割りがヒットしたら、


ここからスーパーキャンセル確定。

ネクロ

影の主役として頂点を見据える



彼は闘うしかない宿命を背負っているらしいので、ぜひ使ったら勝ってあげましょう。

担当：Ace

ネクロ。謎の組織に改造された彼の攻撃方法は、まだまだ未知の部分が多い。紹介しきれなかった部分を主に、前回の延長上で紹介と攻略を続けよう。

紹介その2

軸になるのはやはり電磁ブラストだが、弱は地上で当てると転ばないことが発覚。確かに弱は技のスピードが速く使いやすいが、本当にわずかにという程度なので、中か強で出すのがいい。対空にしても当て方や連打次第で多段ヒットするので、中、強で出すのが得策だろう。

それからトルネイドフックは、強以外はキャンセルでつながるようだ。だが中パンチしかないようなので、当てるための工夫を。それから、電磁ブラストもそうだが、スーパーキャンセルでスーパーアーツにつながることは大いに活用しよう。



弱は転ばず。地上で当てるなら中・強で転ばそう。



黄昏とは違う。スラムダンスにいけないのは悲しいところ。

スネークファングも新しい使い方が発見されたが、これは使い方が難しく、まだどうともいえない。画面端を背負ってつかんだ後に、浮いているところを殴ればいいわけだが、これはスネークファングのダメージはなしなので、ものによっては損をする。

ノーマルしゃがみ大パンチなら簡単に入るが、これならスネークファングのみのほうが効率がいい。より高度なものだと中パンチキャンセル電磁ブラストなどが入るが、苦労の割にという感もある。今後の研究次第というところか。今



端に引っ張る使い方が、今後どうなっていくか。

あとの2つの中段技は、あくまでも使い方次第だろう。

スーパーアーツは普通なら超電磁ストームがやはりいい。とにかく技の速さと、相手を吸い込みながらの攻撃は頼れる。これを知らず、範囲外だからとガードしない初心者には超有効だ。

ゲージが2つ溜まるのもプラス。隙が割とあってガードされると反撃ものだが、そもそもガードされるような状況で出すことのない技なので、されたら100%自分が悪いということを念頭に置いておこう。

次いでよさそうなのがエレクトリックスネーク。飛び道具とか下段とか色々と特性はあるが、とにかく売りはゲージが短いこと。いつでも使いたいときに溜まっていて心強い。これも超電磁ストームと同じく常に当てていく技だということを押さえておこう。



超電磁ストームは強力な磁場で相手を引き寄せる。

スラムダンスだけは他の2つと毛並みが違う投げ技だ。間合いは狭いし、ゲージは1つしか溜まらない上に長かったり、リスクは大きいが、その分威力だけはある。まだ、スーパーアーツらしいこれといった決定的な使い方が確立していないので、投げの延長線上で使っているのが現状だが、これもそのうち進化するだろう。

攻略モドキ

やはり頼りになるのはそのリーチ。大パンチが基本で、大キックを混ぜたりしてタイミングをずらすと効果的、というのが超基本。これにスネークファングで下段攻撃も混ぜる。地上からダッシュなどで無理に近づく相手は、たちどころに粉砕されることだろう。

これらの隙を狙って跳び込んでくる相手を見越して、垂直ジャンプパンチで迎撃および牽制、対空には電磁ブラスト、と完全対応されれば基本は完璧。要は相手を近づけなければいいということだ。

だが逆に、相手を近づけると危険なことになる。ネクロの攻撃様式はおおよそ接近戦用のそれとはほど遠いので、小回りの利くキャラに対しては、近寄らせるわけにはいかないのだ。

もし近寄られてしまったら、小キックやリープアタック、投げ、逃げ小パンチを主に相手の隙を突こう。今後研究が進んで、接近戦がたとえ強くなったとしても、ネクロのみの距離というものは既に見えているのだから、無理せず相手を近寄らせないことを磨いていくのがいいだろう。



活躍を期待されるスネークファングだ。中パンチから連続技でも入るぞ。



スーパーアーツ用仕掛けに最適のトルネイドフック。



最後のエッセンスに中段技を。



オロ
強力なリープを使え!!

しゃがみガード不能から一気に体力を奪いとろう。またスーパーアーツにも注目だ!!

担当：MVP

常にダッシュで近よったり遠ざかったりして相手をはぐらかす動きをするオロ。

今回は3つあるスーパーアーツのうちの1つ、鬼神力に注目して見ていこう。また、オロ最大の秘技もあとでみていくとしよう。

今回のアーツ

オロのスーパーアーツはどれも特徴的で、3つのうちどれを選ぶかで非常に悩むはず。そしてどれを選んでもそこそこの能力があるため、一概にこれだ!というわけでもない。そこでまずは鬼神力というスーパーアーツの性質を知ってもらいたい。何ごとも1つずつきちんと押さえようというわけだ。

時間制限あり

鬼神力はタイマー制で、この時間内に相手をつかまないとダメージを与えることはできない。注意したいのは仁王力は打撃だが鬼神力は投げだということ。

時間制なのでなるべく相手に逃げられないように端に追いつめてから使っていこう。

また、Ⓟボタンはすべて投げだがⓀボタンは普段の操作ができるのも重要だ。Ⓚでリープアタックも出せるぞ。

この2つの点を注意して使うようにするとだんだん相手をつかめるようになってくるだろう。

代表的な例としてはダッシュでいきなり近づいて投げるのと、小足から投げるというものだろう。

このどちらにも言えることであるが、地上でⓅを押したときに相手がジャンプしているとだめだということ。ただし鬼神力は空中投げとしても使えるので、先読みして小足・ジャンプと入力して投げることもできるのだ。2択ってわけね。

しゃがまれてもOK!!

相手の心理を逆手にとってジャンプしようとするのを立ち大Ⓚでどんどん落としていくのも1つの手だ。

次のネタは今回の最重要なものとなっている。それはしゃがみガード不能の「リープアタック」だ。

オロのリープアタックは特に出が遅いわけではなく、どちらかと言えば早いほうだ。

しかも、中には距離をうまく測らないと当てにくいキャラがいる中でオロの場合、届けば当たるのだ。届く距離はだいたい屈小Ⓚをガードさせたぐらいより若干遠めまでOK。

さて、リープアタックの性能はなかなかいいほうであるが、ただそれだけで終わったのなら今回の最重要ネタとまではいかない。

なんとリープアタックから地上技がつながるのである。つながる地上技は屈小Ⓟ orⓀ立ち小Ⓟ orⓀそして近距離立ち中Ⓟ orⓀである。近距離というのはリープアタックヒット後必ずそうなるので、立ち中Ⓟ orⓀは絶対に近距離となる。

さて重要なのはその中Ⓟと中Ⓚ。一つずつ見よう。

まずは中Ⓟ。これは浮かし技となっていて、当てた後に相手のくらい判定が残っているので追い打ちがかけられるのである。また、ヒット後にすぐにハイジャンプをすると技の硬直をキャンセルしてハイジャンプすることができるのである。

今のところ追い打ちで最も減らせるのはハイジャンプ大攻撃、もしくは立ち大Ⓚであるが、これも研究すればもっと痛いものが見つかりそうだ。

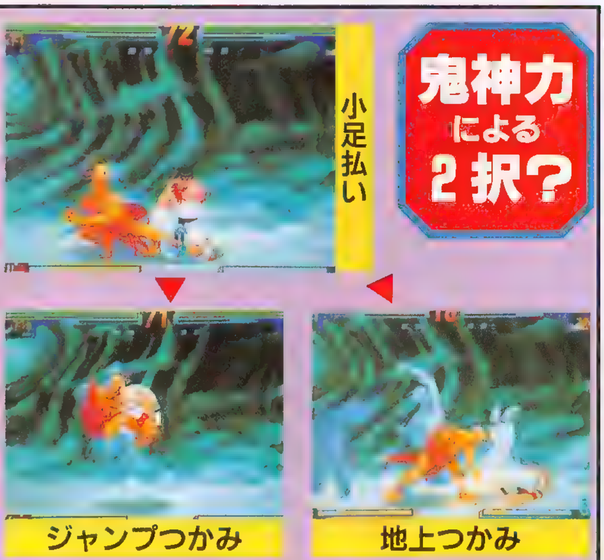
次は中Ⓚ。これはキャンセル可能なので必殺技につなげよう。リープアタック時に溜めが解除されてしまうので必然的に仁王力が最もいい。そしてダメージ的に見ても仁王力が最もいいだろう。

このリープアタック→中Ⓚ・仁王力で体力の3分の1を奪うものとなっているので、非常に頼りになる。

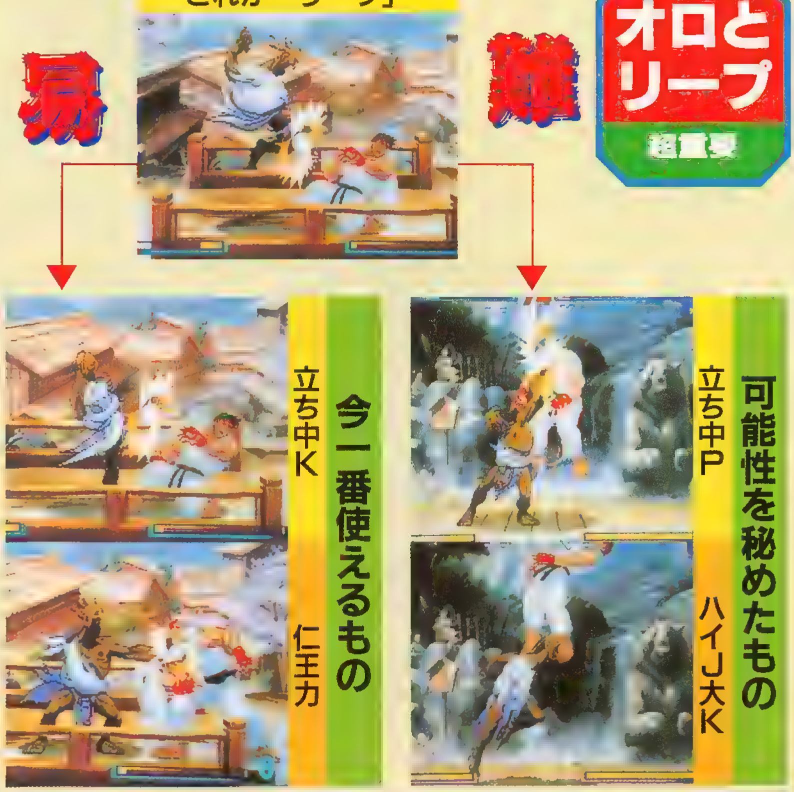
また、中Ⓟと中Ⓚを比べると今のところダメージの高い中Ⓚのほうが実は出が早いので中Ⓟよりも楽につなげられるのもいい感じとなっている。

ちなみにジャンプ大Ⓚ→中Ⓚ→仁王力で体力半分を奪えるぞ。跳び込みも狙っていくことが重要なわけだ。

鬼神力による2択?



オロとリープ
超重要





勝利に向かって3ポイントシュート!

攻略とはなんの関係もない始まりだが、ショーンが乱入したとき、ラウンドの開始時にバスケットボールを投げるのは知っているかな?あのボールを投げるのはただの演出かと思われていたが、実はプレイヤーがコントロールすることができるのだ。
　はっきりした方法は判明していないが、レバーの前後で微妙に調整できるようである。うまく調整できれば、対戦キャラの頭にヒットするぞ!
　キャラによっては気絶ポーズになるが、ゲームにはなんの影響もなかったりする。だが、ショーン使いならば毎回ヒットさせるように心がけよう!


ボールがヒット!この時点で、精神的に一歩リードだ!

ショーン少年苦悩の日々…

ラウンド開始時にボールをヒットさせたら、いよいよ本番である。
　波動拳がないだけで、基本的にはリュウ、ケンと似たような闘い方になると思われていたショーンだが、その実態は大きく違っていた。ショーンには猪突猛進系の突進技が多く設定されているので、それらを使って中距離から一気に近づき、近距離で畳み掛けるのが理想的な勝ちパターンと言えるだろう。
　では、実際にどのような技を使っていくのか?中距離で主に使っていく技は、中(強)リュウビキャクと弱トルネードのどちらかだ。比率的には、リュウビキャクのほうを多く使いたい。
　リュウビキャクは、強力な対空技を持っているキャラでなければ反応して返せる技ではなく、ガードされても隙が少ないために反撃を受けにくいからだ。ガードされても、ショーンから近距離戦に持ち込めるぞ。
　弱トルネードは着地の隙が少ないので、奇襲として使える。目の前に着地するようにして使い、着地と同時にドラゴンスマッシュだ。古典的な戦法だが、いまだに通用するだろう(ガードされたときが怖いけどね)。


遠距離の中キックにキャンセルがかかるので…


リュウビキャクを使っていこう。隙が少ないのが特徴だ。

　ほかに、突然ショーンタックルを出すという戦法も考えられる。出ると意外に速く、下段判定になっているので、慎重すぎる相手には決まったりする。が、ガードされると悲惨なので、それなりの覚悟はしておこう。
　中距離で使える通常技としては、立ち中キックと大キックだ。中キックはキャンセルができるので、リュウビキャクやショーンタックルと組み合わせて使おう。大キックはリーチがあるので牽制に使えるが、隙が大きいため外すと危険だ。控えめにしておくが吉だろう。

近距離は得意…か?

ショーンが主導権を握ったまま近距離戦に持ち込めたら、一気に叩き込むチャンス。近距離での攻防はリュウ、ケン(むしろケン)に近いので、そこそこに闘えるぞ。
　近距離では、キャンセルをかけることができる立ち中キック、しゃがみ中パンチ、中足払いが通常技の基本だ。これらにキャンセルをかけて、色々な必殺技を使っていく。主に使っていくであろう必殺技は、前転(⬇⬋⬅+P)かショーンタックル(ダッシュのみ)、トルネードといったところ。前転、ショーンタックルは奇襲として使い、目の前や裏に回って相手に2択をかけていく。基本的な2択としては、投げかドラゴンスマッシュだろう。反応の遅い相手には、投げがよく決まるぞ。
　また、近距離では跳び込みも選択肢に入れていこう。オススメは、中キックだ。中キックは相手をめくることができるので、攻めるには最適だ。


しゃがみ中パンチ→前転から…

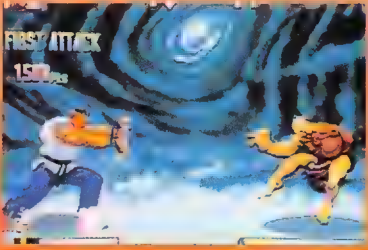

ドラゴンスマッシュor投げの2択が基本。

跳び込みからも、当然2択、3択を狙っていく。基本の2択としては、着地リープアタック(中段)か弱ショーンタックル(下段)だ。ショーンのリープアタックは使い易いので、接近戦では積極的に狙っていこう。


ジャンプ中キックは、相手をめくれるので、重宝するぞ。

ハドウしかないっス!

現段階では、一番使いやすいスーパーアーツはハドウバーストである。ゲージが短いのですぐに使え、物凄い勢いで飛んでいくので、相手の一瞬の隙に叩き込むことができるからだ。
　相手が遠距離でも隙を見せたら、ガンガン狙っていこう。だが、ガードされると硬直が長いので、反撃は必至。近距離では控えよう。



スタート直後に、ハドウを使ってみよう。博打だが、よく動く相手には当たりやすいぞ。


めくりからは、リープアタックと下段攻撃の2択だ。

ダッドリー 殴る？スカす？



全キャラ中最多のターゲットコンボがあるダッドリー。タコ殴りの爽快感を味わいたい人にオススメだ。
担当：CHU

前号では、紹介程度でしかダッドリーの説明ができなかったので、今回はもう少し詳しくダッドリーというキャラクターを見ていこう。

いかに近づくか？

ダッドリーはリーチのある技が、しゃがみ中パンチやレバー入れ大パンチぐらいしかなく、さらに奇襲に使えるはずのマシンガンブローは、あまり適当に出しても足払いなどによく負けるので、中～遠距離間合いはあまり得意でないといえる。

次のページを見てもらえばわかると思うが、ダッドリーはターゲットコンボが豊富なキャラ、すなわち近距離戦が得意なキャラなのだ。

ではどうやって近づくかだが、これはジャンプ、ダッキング、ダッシュの3つがあげられる。この中からジャンプを例に挙げて見ていこう。

まずジャンプして出す攻撃は大パンチがいい。相手が近い場合は早めの大キックでもいいぞ。

ここでもしジャンプ攻撃がヒットしたのを確認できたなら、着地後次ページの①や⑤のターゲットコンボを入れ、さらにスーパーアーツがコークスクリューブローならば、①や⑤の最後の大パンチの硬直後すぐ（ちょっと難しいが要練習）にスーパーアーツを出して相手の体力をゴッソリ奪おう。

ジャンプ攻撃をガードされた場合は、大まかに分けて二つある。

一つめは着地後にターゲットコンボの⑥か⑦で下段・中段の2択にいく。

二つめは大キックを出しキャンセルしてマシンガンブローを出して削りにいくか、ダッキングで近づいて（スカして）投げるかの2択を仕掛ける。ちなみにマシンガンブローのほうは大キックがヒットしている場合連続技になり、さらに硬直後にスーパーアーツのコークスクリューブローを入れることもできる。覚えておこう。

一応ジャンプからの攻め方はこんな感じだろう。ダッキングからやダッシュからの場合は、ジャンプ攻撃がガードされた後と同じ攻めでいくといいぞ。

対空技は豊富だが？

ダッドリーにはいくつかの対空技がある。

まず必殺技のジェットアッパーとロケットアッパーだ。ジェットアッパーは大中小で技の判定が違い、大は一番出が早いが根元（下方向）から攻撃判定が発生するので対空に向かない。中は横に攻撃判定が広いので連続技や地上戦で使うほうがいい。小は上方向に攻撃判定が伸びているので対空に適している。結果、対空で使うのは小。

二つめの対空技は通常技の立ち中キックとしゃがみ大パンチだ。この技はあまり引き付けずに、相手が跳び込んできたらすぐに出していけば、悪くても相打ち以上で落とせるはずだ。また、この二つはほとんど同じ技なので、威力の高いしゃがみ大パンチを使っていこう。

三つめはクロスカウンターだ。これは相手がスカしジャンプやめくりなどをしてこない限り、必ず返すことができるが、発動するときにくらった攻撃は、しっかりダメージを受けるので、体力の少ないときに使うと自分の首を絞めかねない危険な技でもある。

状況に応じて使い分けるのが理想だが、一応しゃがみ大パンチが一番オススメだ。うまく使いこなそう。



まずはジャンプ攻撃。この間合いなら早めの大キックでもいい。



当たったら①か⑤のチェーンを入れ、さらにコークスクリューだ。



中段チェーンを出す。ヒットしたらさらにコークスクリューだ。



着地後立ち大キックを出しキャンセルして、



下段チェーンを出す。これもヒット後はコークスクリューだ。



ダッキングでスカして投げるか、



Mブローで削るかだ。ヒットしたら、さらにスーパーアーツ。



おっ、相手が跳び込んできたな！ならば、



相打ちOK！。早めのしゃがみ大パンチ。



意外と弱い？小のジェットアッパー。



明日はどっちだ！クロスカウンター。

これぞボクサー？ 多彩なチェーンでボッコボコ♥

前ページでも書いたが、ダッドリーには多数のターゲットコンボが存在するのだ。

ターゲットコンボと言うと、ヴァンパイアシリーズやストZEROなどの小～大・パンチ～キックという法則が思い浮かぶが、ダッドリーの場合はそういった法則はなく、ある特定の順が決まっている。

このページでは、現時点で見つかっている7つのターゲットコンボを紹介していくぞ。

まず、①は、最後の大パンチが2段の計4段のチェーンだ。ヒットした後に最速でスーパーアーツのコークスクリューブローを出せば連続技になる。

④は、最後の中キックにキャンセルがかけられるのが特徴。

⑤は、①と同じく最後の大パンチが2段の技で、計5段の爽快なターゲットコンボだ。ヒット後に最速でコークスクリューブローを出せば連続技になるのも①と一緒。

⑥は、立ちガード不能の下段で始まるチェーン。ヒット後、最速でコークスクリューブローが連続技になる。

⑦は、なんとしゃがみガード不能の中段攻撃から始まるチェーンだ。これもヒット後最速でコークスクリューブローが連続技になる。⑥と使い分けよう。

②と③はこれといった特徴は今のところない。

その他の細かい注意点は写真に書いているのでそちらを見てくれ。

① 中K・大K・大P



一応しゃがんでる相手にも当たるターゲットコンボ。最後の大パンチが2段になっていて、ヒット後にコークスクリューブローを入れることができる。威力も結構高くオススメだ。

② 中P・中K・大P



最初の一発目がしゃがまれていると当たらないので、ちょっと使いづらいかもしれない。今のところ使い道はない。

③ →中K・中K・大P



②をしゃがんでる相手にも当たるようにしただけ、といった感じのターゲットコンボ。これもあまり使い道はないだろう。

④ 小P・中P・中K



最後の中キックにキャンセルがかけられるので、使っていきたいが、最初の小パンチがしゃがんでる相手にヒットしないので使いづらい。

⑤ 小K・中K・中P・大P



ヒット数が多く、コークスクリューにつなぐこともできる、見栄えのするターゲットコンボ。しゃがみガードされると3発目が当たらないので注意。

⑥ ↓小K・中K



ダッドリーの通常技の中で最速の技であり、立ちガードできない下段技でもあるしゃがみ小キックから始まるターゲットコンボだ。

⑦ →大K・中K



しゃがみガードできない中段技から始まるターゲットコンボ。中段というだけあって技の出る早さは遅めだが、十分使っていけるレベルだ。



地上戦に早く慣れよう

なぜ"まず"地上戦なのか？　それは、いぶきを少しやった程度だと、地上戦があまりにつらすぎると感じるからだ。

飛び道具はない。突進技はあるが出があまり早くなく、めり込むと隙だらけ。手足が伸びるわけでもなければコマンド投げがあるわけでもない。さらに攻撃力がないので正面からまともに打ち合うのは危険だし、一見すると妙な技ばかりで効果的な使い方が分かりにくい。

しかし、そこで跳んでしまっては相手の思うつぼ。地上戦の発展も望めない。ひとつひとつでいいので、きちんと地上戦用の技を使っていって、慣れていこう。

対空問題・相手、間合い、自信で使い分けよう

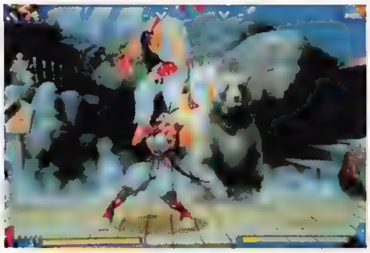
対空技は、早いうちに習得しておくと今後のプレイが楽だぞ。

●全距離対応

基本はやはり必殺技の風斬り。小で出そう。ただし風斬りはかなり早く出さないといけないので、コマンドや反応速度に自信のない人は無理して出そうとしないほうがいい。風斬りは判定が弱いので、遅れて出すとあっさりつぶされてしまう。多段ヒット技なので相打ちも歓迎できない。

●近距離用

そこで、見てからすぐ出せる対空技として、レバー引き中Ⓟ（近距離中Ⓟ）を。「風斬りはどうも…」という人におすすめしたい。そのかわり相手との距離が遠すぎたり近すぎたりすると当たらないので、お互いの間合いには注意しよう。威力がないので相打ち要注意なのは風斬りと一緒。


対空中Ⓟ。対空技はほかにもあるぞ。

出の早さを犠牲にしてでも威力を優先させたいなら、かなり早出しの屈大Ⓟがいい。使用する間合いなどはレバー引き中Ⓟと同じだ。

●中～遠距離用

少しばかり離れたところから跳び込まれたときは、遠立ち大Ⓚの回し蹴りが対空技として使える。これはそこそこに威力があり、しかもハイジャンプキャンセルで次の行動につなげられるのでどんどん使っていきたい。

同じように、遠くから相手が跳び込んできた場合は、首折りを着地に重なるようなタイミングで出そう。相手が空中でなにか技を出していれば、着地でガードできずにヒットする。威力が高いので、慣れてきたら積極的に狙いたい技だ。

●地上対空では落とせないジャンプ攻撃用

地上の対空技では落としにくい、判定の強いジャンプ攻撃で跳び込んでくる相手、例えばユン&ヤンの雷撃蹴やオロの人柱渡り、それからいぶき自身の苦無などに対しては、ジャンプ攻撃を対空技として使っていくことで対処できる。大抵そのテの技は下方向には強くても、横方向には弱いものなのだ。

距離があってリーチが求められるときは垂直ジャンプ小or中Ⓚ。やや近い、もしくは相手が先に跳んで、自分が下から上がっていくようなかたちになるときは、垂直ジャンプ小or中Ⓟが強力だ。

地上戦・狙いは大K→ハイジャンプキャンセル！

もっとも出していきたい技は、はっきりいってハイジャンプキャンセルのできる遠立ち大Ⓚだ。この技が主軸になる。この技は大Ⓚなので威力的にも問題なく、対空性能もあり、リーチ、判定もなかなか。これにハイジャンプキャンセルが加われば、使わない手はない。

したがって、地上にいるときは、この遠立ち大Ⓚの先端が当たるかどうかくらいの間合いを意識して動こう。

遠立ち大Ⓚ以外では、相手のキャラや相手プレイヤーのスタイルに応じて、使っていく技を変えていこう。

●対足払い

足払いばかりを使ってくる相手には、屈中Ⓟが効果的。いぶきの屈中Ⓟは足払いをつぶすのに大活躍するのだ。ストリートファイターEXをやっていた人なら、感覚的にわかるだろう。離れたところでおもむろに屈中Ⓟを出して、相手が足払いを出してきたらヒット。出してこなかったら空振り。多少距離があるほうが好都合だ。


屈中Ⓟは足払いつぶし。頼れる。

読みがはずれた場合は危険だが、リープアタックも足払いに効く。自信があれば狙ってみよう。

●対飛び道具・上段攻撃

いまいましい飛び道具や、足下お留守な感じの立ち攻撃に対しては、スライディング（中足払い）と大足払いが役に立つ。

飛び道具にはスライディング。アレックスやユン&ヤンの遠立ち大Ⓚのような立ち技には大足払い、と使いわけていこう。

ただし注意点がひとつ。どちらの技も近くでは出さないこと。理由は単純、スライディングは近くから出すと当てても反撃されてしまうから。大足払いはせっかくリーチが長いのに、近くから出しては出際をつぶされてしまうから。

実際のところは、相手があまりぴょんぴょん跳んでこないとわかれば、遠立ち大Ⓚと同じくらいの頻度で大足払いを狙っていってもいい。大足払いはリーチがあるだけでなく、先端の判定が強くて、さらにここから強力なターゲットコンボを狙えるからだ。

わりと間合いが離れているか、先端部分だけをガードさせられるよう距離調節ができているなら、完全先読みで首折りを出し、飛び道具などの下を抜けていくのも悪くない。めり込まないようにガードさせられれば反撃は受けないので、そのあとブロッキングでも狙ってみよう。

●こちらの様子をうかがっているかな？と思えるとき

ガンガン跳び込んでくることはない。飛び道具や長い足払いなどもない。さらにちょっとばかり手数が少ないかな、と思えるときは、遠立ち大Ⓚや大足払いとほぼ同じかそれよりやや離れた間合いで、遠立ち中Ⓚを先端だけ当てるように出していこう。このあとは、ターゲットコンボでレバー入れ中Ⓚにつなぐのが基本パターン。これに反応するようになってきたら、中Ⓚ→小首折りや、大足払いなどにかえていこう。

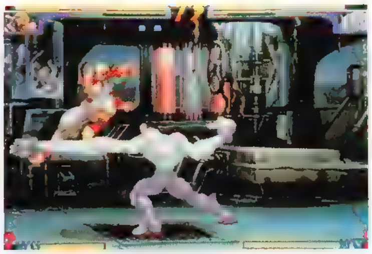

遠立ち中Ⓚは遠くから。


TCで中段中Ⓚ。有効だ。

レバー入れ大Ⓚも同じような状況で使っていくと、出鼻を挫くことができるが、これはアレックスのような大きいキャラ以外にしゃがまれると空振りしてしまう、単発で前後の流れがないなど、プレイヤーのセンスによる部分が重要なので、初めのうちは使わなくてもいいだろう。

慣れてきたら、相手が立ち技を出そうとしているのを先読みして置いておくように出そう。対ネクロ戦、アレックス戦などで役立つときがある。


立ち技の多い相手には…、


突発的に出す入れ大Ⓚが…、


有効なときもある。

空中戦は控えめに

普段はあまりこちらから跳び込まないようにしよう。大Ⓚ・ハイジャンプキャンセルのラッシュモードになったら思う存分ジャンプ攻撃できるので、印象は結局「よく跳ぶキャラ」になると思うが、なんの下準備もなしにいきなり跳ぶのは有効ではない。飛び道具や隙の大きい大技などを先読みした場合はまあ別だが、地上戦で十分翻弄できるので、先にこちらの修練を積もう。

一応解説しておくと、正面から地上の相手に当てたいならJ大Ⓟ、地上の相手には当てたいけどもし跳ばれたらヤだなぁというときはJ大Ⓚ、相手キャラを跳び越しそうなら、めくり用のJ中Ⓚだ。

連続技には雷打を!

跳び込みが入ったときは、近距離立ち中Ⓚ→キャンセル雷打（大）を決めよう。


近立ち中Ⓚキャンセルで…、


雷打。連続技の基本だ。

跳び込みが入ったあと少し離れちゃったかな?というときは、雷打が空振りしてしまうので、かわりに届中Ⓟ→キャンセル旋（小）を使う。

跳び込みがヒットしたのかガードされたのか分からないような不安なときは、TCのAタイプかCタイプで固めていこう。大足払いが混ざるので、途中でくらってくれるかもしれない。もちろん大足払いが当たれば、立ち大Ⓚからハイジャンプキャンセルだ。ガードされていても、一気にめくりを狙いにいくなら、Cタイプを使おう。


跳び込み後や、固めで超重要な遠立ち小Ⓚ。連打。

●霞朱雀関連の連続技

遠距離立ち大Ⓟ→追加入力の裏拳→キャンセル中飛燕→霞朱雀

遠立ち大Ⓟは、大Ⓟボタンを追加入力することでキャンセル可能の裏拳につながる。この裏拳は相手キャラを後ろ向きにさせるうえにキャンセル可なので、すべての必殺技が連続でつながるのだ。

●鎧通し関連の連続技

近立ち中Ⓚ→キャンセル大風斬り→キャンセル鎧通し

結構難しいが、決まれば驚異の威力。遠くから跳び込んでJ大Ⓚ→遠立ち大Ⓟを入れられれば、裏拳からつなげられる。

破心衝はもともと連続技用なので、鎧通しよりも簡単に連続技に組み込めるぞ。

TC・ターゲットコンボ

Ⓐ	近立ち小Ⓟ→中Ⓟ（2段）→大足払い→遠立ち大Ⓚ（ハイジャンプキャンセル可）
Ⓑ	近立ち小Ⓚ→中Ⓚ→遠立ち大Ⓚ（ハイジャンプキャンセル不可）
Ⓒ	近立ち大Ⓟ→大足払い→遠立ち大Ⓚ（ハイジャンプキャンセル可）
Ⓓ	大足払い→近or遠立ち大Ⓚ（ハイジャンプキャンセル可。近の場合は追い打ち可）
Ⓔ	遠立ち中Ⓚ→レバー入れ中Ⓚ（中段ヒット後連続技入る）

ハイジャンプキャンセルを使った連携・その一例



パターン①
遠立ち大Ⓚ
（相手浮かない）



ハイジャンプキャンセルは無限の可能性を秘めている。

ハイジャンプ→もう1回ジャンプでめくり攻撃を狙ってもいいし、ハイジャンプ→跳んでしまう前に必殺技入力で、通常はキャンセル不可能な遠立ち大Ⓚキャンセル→必殺技も可能になる。

TC、普段の技の使い方などを練習しつつ、ハイジャンプキャンセルによる牽制、ラッシュを堪能しよう。

パターン②
大足払い㊔
（相手浮く、追いうち可）



パターン③
大足払い㊧
（相手浮く、追いうち不可）





エレナ

技は切れるが悪気はない

納得のいく対戦が早くできるようになろう。

担当：借金

エレナは、通常技からスーパーアーツまですべてが蹴り技。そのため最初は人のプレイを見ただけでは自分の戦略に組み込むどころかどのボタンで出しているのかさえわからないはず。

そこで緊急企画ーエレナの技表コーナーだ。ここでモーションと技の性能をしっかり覚えよう。ボタンと出る技が手にしっくりくるよう表を見てモーションを覚えるとともに、細かい技のチェックもちゃんとよく読もう。

ただ足が長いだけではない

エレナは通常技のリーチが長く、牽制に対空に割といい技をもっている。まずは地上での攻めと牽制に使っていく技から解説していこう。

●下中Ⓟ

リーチが長く、牽制技のメイン。キャンセルがかかるので下中Ⓟをガードした後に下段技で割り込もうとする相手にはここからのスレットスマッシュが有効。だが、下中Ⓟの後は若干ではあるが相手が先に動けるのでガードやブロッキングという選択肢も混ぜつつ横に強く同じく下段を潰せる大Ⓚやリーチと出の速さをとっての下小Ⓚなどを交えて戦法を考えていくといい。

●下中Ⓚ

下中Ⓟ同様リーチの長い牽制技。下中Ⓟとの違いは下段判定であることとキャンセルがかからないこと。

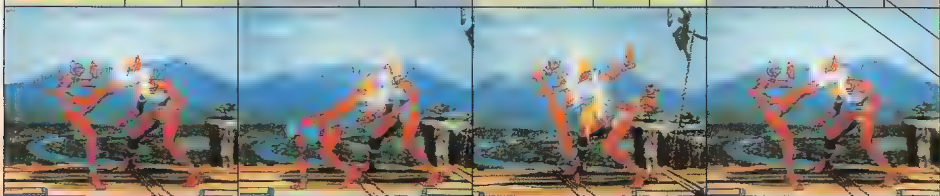
下中Ⓟより攻撃力の発生が若干遅いが、少し浮いているため置いておくと下中Ⓟよりも攻撃を潰せる。

●小Ⓟ

前号で対空として使っていけそうと書いたが、割と型にはまらないジャンプ攻撃を持っているキャラがいるため、相打ちになりやすいことが判明。ダメージ効率を考えると対空には使えない。

かわりに地上で相手の技を潰す役目として使用するのが主で、しゃがまれるとすかるので相手が手を出しそうなところで使おう。この限りは横に判定が強いためかなり頼り

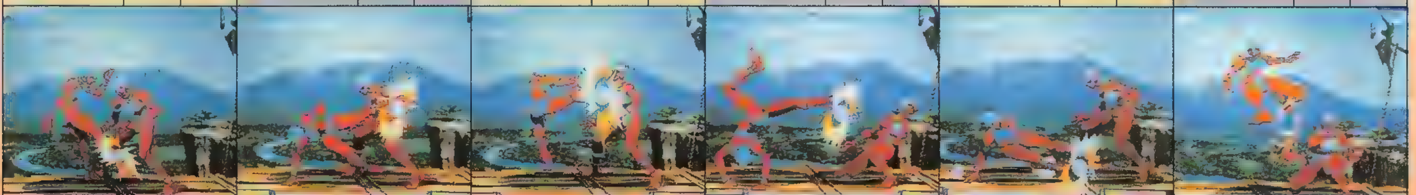
技	ガード方向	キャンセル	ガード後
小Ⓟ	上・下	○	同
中Ⓟ	上・下	○	後
大Ⓟ	上・下	×	後
小Ⓟ	上・下	○	同



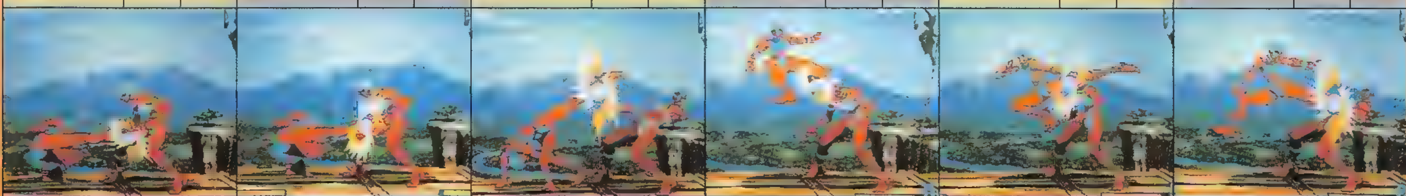
表の見方

- 技の名称
- ガード後に自分が先に動けるかどうか
- キャンセルの有無
- その技のガード方向

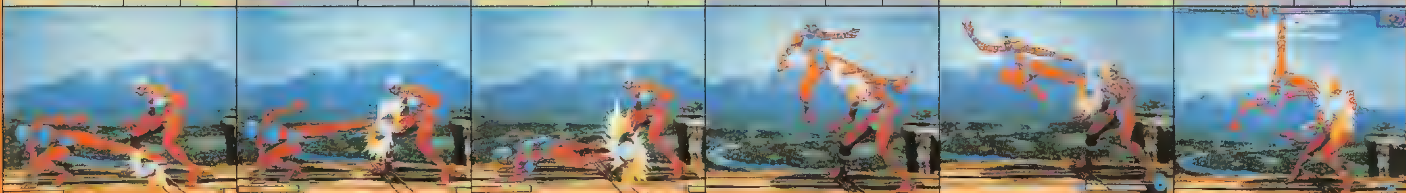
技	ガード方向	キャンセル	ガード後
小Ⓚ	上・下	○	先
中Ⓚ	上・下	×	後
大Ⓚ	上・下	×	後
➡中Ⓟ	上	×	後
⬉大Ⓚ	下	×	後
⬇⬇ⓅorⓀ	上	×	後



技	ガード方向	キャンセル	ガード後
下小Ⓟ	上・下	○	後
下中Ⓟ	上・下	○	後
下大Ⓟ	上・下	×	後
J小Ⓟ	上	×	ー
J中Ⓟ	上	×	ー
J大Ⓟ	上	×	ー



技	ガード方向	キャンセル	ガード後
下小Ⓚ	下	○	同
下中Ⓚ	下	×	後
下大Ⓚ	下	×	後
J小Ⓚ	上	×	ー
J中Ⓚ	上	×	ー
J大Ⓚ	上	×	ー



になる。

●小Ⓚ
リーチは短いがエレナの技の中でもっとも速く攻撃が発生する技。
立ちガードできてしまうもののガードさせた後に相手より先に動けるため近距離で結構流れを変えられる技。

●大Ⓚ
下中Ⓟや下小Ⓚからの連携の選択肢の一つ。発生自体はあまり速くないのだが、攻撃の判定自体はかなり強いので攻撃力さえ出してしまえば相手の攻撃をことごとく潰してくれる。

●下大Ⓚ
いわゆる足払いの役目を果たしてくれる技。技の発生は決して速いとは言えないが、技が出てしまえば足の先まで判定があるので固めからの連携に使える。
頼りになる技だが、見た目より足の上のほうまでやられ判定があるので、横に長い技をすかしつつ攻撃なんてことはできない。

対空は通常技で

エレナの通常技の中で、ダメージ効率や判定の強さを考慮すると対空として使える通常技は2つある。

●中Ⓟ
もっとも使うことになると思われるのが中Ⓟ。
技の出が早く、判定も強いので対空としての性能は申し分ない。が、足先にやられ判定も出ているためユン&ヤンやオロなどが持っている下に強い跳び込みには相打ちになる。
身体そのものは非常に姿勢が低く足だけが出ているので理想はやや近距離での対空といえる。同様に近距離で相手の跳び込みを防止する技としても使える。
技表にはキャンセルが○となっているが、中Ⓟは2段技。その1発目のみにかけることができる。
また特殊技にレバー入れ中Ⓟがあるので、対空として使う場合は技が化けないように注意しよう。


とりあえず頼りになる。

●大Ⓟ
技の出は極端に遅い代わりに攻撃判定は最強クラスの強さを誇る。相手が跳んだと同時に押すことができればこれほど頼りになる技はないだろう。ただ実戦レベルとしてはなかなかそこまで毎回反応できるものではないので普段は中Ⓟを使うことになる。
しかしこの判定の強さとダメージは魅力的、狙っていく価値はある。

その他の通常技

●中Ⓚ
地上の程良い高さに攻撃が出てくれるため上方向にも下方向にも一応対応できる技。
いかんせん攻撃判定が流動的なため攻撃判定の強さ自体がどれほど信頼できるのか今のところ不明である。

●レバー入れ中Ⓟ
しゃがみガードを崩せる攻撃で、足自体もリーチがあるので攻撃のアクセントとして使える技。
跳び込まれると反撃は免れないので多用は危険だが、相手の起き上がりに重ねるなどブロッキング対策としても使えるので利用価値は高い。

癖のある必殺技使いどころは?

●スクラッチホイール
上方向に蹴り上げる必殺技で、小で1、中で2、大で3ヒットする。
対空として使うこともできるがメインの使用法は連携への割り込み。相手の攻撃をガードした後に足下にも攻撃判定が結構出てる中スクラッチホイールを使おう。
また近いときは下中Ⓟから連続技として使っていける。
連続技として使用する際に、中・大スクラッチホイールのみ技の出かけにスーパーキャンセルがかかるので、
下中Ⓟ→中スクラッチホイール→スピニングビートといった連続技もできる。

●ライノホーン
しゃがまれるだけで大部分のキャラにすかってしまい、立ちガードされても反撃が確定してしまうため使いづらい必殺技。しかし当たったときの威力は高いので、近距離で中や大を使いしゃがまれると相手を跳び越えていくように使うなど工夫していこう。

●スレットスマッシュ
しゃがみガードを崩す多段技で、小中大の順に移動距離と技が当たるまでの時間が長くなる。ガードされても反撃は受けないので積極的に使っていこう。
小で出すと攻撃が発生するまでの時間が速いので下中Ⓟからなど近距離での固めの選択肢に使おう。
中・大は出るまでが遅い代わりにヒットしたときの相手のやられ硬直時間が長いためスーパーアーツにつなげていくことができる。


中か大がヒットした後ならスーパーアーツが連続技になる。

●スピニングビート
地上にいる相手に当てたときは7ヒットでダウンを奪うスーパーアーツだが、ダメージを捨てるなら対空兵器として信頼できる。ゲージを2つストックできるのもポイント。

●ブレイブダンス
突進から始まる技で、硬直に入れたりするにはもってこいの技。
ゲージが1つしかなく、ガードされると反撃が確定。加えて出かけに無敵時間があるわけではないので割と相打ちにもなるためバクチで使うわけにはいかない。
そのかわり与えるダメージは高いので使う側が決めるポイントでのみ使用している限り頼りになる技である。


ゲージは使うものの相手のジャンプに合わせれば、

◀


もっとも信頼度の高い対空として使うことも。

●ヒーリング
入力から一定時間体力を回復させるスーパーアーツ。
回復する量は決められているが、回復している途中で技を当てられるとそこで回復機能がストップしてしまうためできるだけ安全な状態を確保してから使用するのが望ましい。
相手を投げた後が、反撃を受けずに確実に体力を回復できるポイントでもある。

スクラッチホイール



ライノホーン

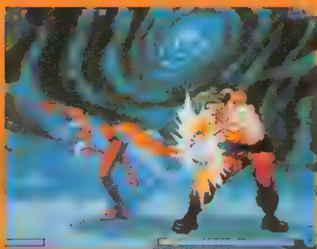


スレットスマッシュ

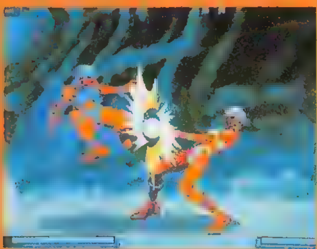


対空・突進・回復 好みに合わせてセレクトしよう

スピニングビート 7HIT MAX2



ブレイクダンス 10HIT MAX1



ヒーリング 0HIT MAX1



Real Bout SPECIAL

壁

あなたの背後に忍びよる……

今回の特集は「壁」

リアルバウトは今回も飛ばしてる。今回の特集は「壁」。何気なく闘っていては気付かない、壁のヒミツを大特集。キミの壁に対する認識を変えることができるだろうか?

「危険な壁」そう、リアルバウトの壁は、壊れると気絶してしまう恐ろしい壁なのだ。壊れる壁を逆に利用して、相手を気絶させてしまうことのできるコンボを特集。

「ゆれ動く壁」壁にダメージを与えると、壁がグラグラゆれ動く。実はこのゆれが重要で、壁の耐久値はこれでわかる。壁の耐久値を把握すれば、気絶する危険も回避できようというものだ。

「頼れる壁」壁際に追い詰められたときの攻防を知っておけば、端からは簡単に脱出できる。壁際に追い詰められたときには、バックダッシュやガードブレイクを活用しよう。壁際はめくりが存在しないことも重要だ。また、逆に相手を壁に追い詰めたときの攻撃法なども。

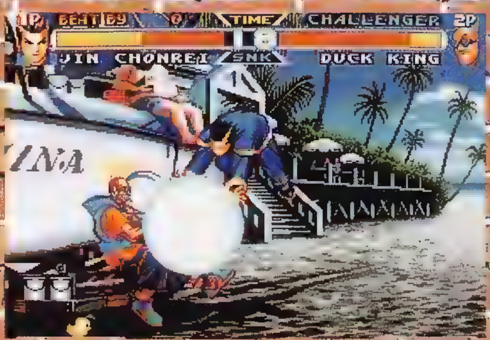
壁、それは、リアルバウトでの、ラインに続くもうひとつの魅力。壁を見て魅力的に見えるようになれば、キミはもう合格。

危険な壁



壁の耐久値33P

頼れる壁



壁際の攻防41P

ゆれ動く壁



壁破壊・トドメ連続技39P

壁の耐久値

壁が壊れるメカニズムをさぐる

Real Bout S

壊しやすい壁と壊しにくい壁が存在する理由はこれだ！

担当：珈琲ふりーく

前作のリングアウトシステムを進化させた形で登場したコーナーバトルシステム。

前作のリングアウトシステムにも、壁は一部ステージを除き存在した。しかしその壁は今作に比べてもろく、壁が壊れて場外に落ちるとそのまま勝敗が決定していた。壁がないステージならば、画面端にふっとばされた時点で負けというわけだ。

このシステムは緊張感を生むというメリットがあり、筆者も個人的には嫌いでなかったが、一般的には少々刺激が強過ぎたようで、評判は必ずしも、良いものでなかった。

そのためか、今回は壁のないステージはないし、壁も壊れにくくなっている。しかも壁が壊れると気絶する、というシステムになっているので、「リングアウト」敗けはなくなった。

とはいえ壁を壊して相手を気絶させれば、攻撃側の大チャンスであることに変わりはない。気絶して、しかも画面端に相手キャラがいるため、攻撃側はマイキャラの最大級ダメージの連続技や超必殺技、潜在能力、といったところを入れることができるからだ。

相手を画面端に追いつめたら、壁を壊すことを少なからず意識していくことは、勝率アップにつながっていくだろう。

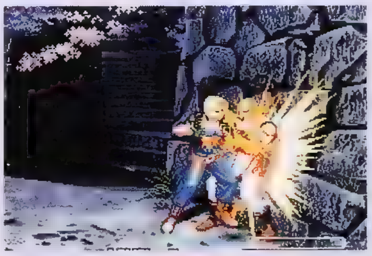
壁にダメージを与える攻撃

リアルバウト餓狼伝説スペシャルの壁は、くらい状態のキャラが壁にぶつからないとダメージをうけない。

前作の、ガードしていても壊れたりとか、攻撃側の攻撃が直接壁に当たっただけで壊れたりすることはない。ただし壁が壊れた瞬間に攻撃をくらっている側は、無条件で気絶する。この点だけみると、壊れてからさらに落ちるという2つのステップが、壊れた瞬間に気絶という1つのステップになり、よりダイレクトに壁を壊されたペナルティーが課せられている感がある。

前作もくらいポーズで壊れかけの壁にぶつかると、負けになっていたが、ガードで壊れることが多かったため、そういう印象があるようだ。

今回の壁は壊れても、次のラウンドでは完全復元する。1ラウンド目で自分の背後の壁を壊されて大ピンチ、ということもなくなったわけだ。



くらい状態のキャラが壁にぶつかってはじめて壁にダメージが。



壁が壊れかけになると、次のダメージで、



壁は壊れる。すると、



くらい側のキャラは気絶する。



ガードで壁は壊れない。



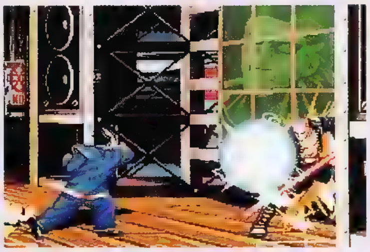
壁を壊されても、



次のラウンドでは元通り。

壁の耐久値

くらいポーズのキャラが壁にぶつかると、壁がダメージを受ける。その時のダメージは、その技の攻撃力や種類には左右されない。段数とは大きな関係があるが、それだけではない。



壁が揺れた回数が重要。

壁はくらいポーズのキャラがぶつかることによって揺れる。その揺れた回数が一定回数になると壊れるのだ。小攻撃で揺れても、大攻撃で揺れても、必殺技で揺れても、1回の揺れとして同じに計算される。ただし超必殺技と潜在能力は、何度揺らしても1回にもならない。この2つの技は、その性質上段数が多く、攻撃時間も長いため、非常に壁を壊しやすい技になってしまうからだろう。前作の山崎のドリルが良い例である。

壁の耐久値は意外にもすべての壁が同じ。6回揺らした時点で壁が壊れかけになり、7回目で壊れる。

この回数はすべての壁で同じなのだが、壁によって壊しやすさに違いはある。その違いは、それぞれの壁の揺れやすさというか、揺れている時間の違いにほかならない。

壁は1回揺れ始めると揺れ終わるまで次のダメージを受け付けていない。例えば小パンチを単発ずつ2回ヒットさ



6回揺らすと壁は壊れかけになり、



7回目でこの通り。全壁共通だ。

せれば、壁は2回揺れるが、2ヒットの大攻撃1回では、1回しか揺れなかったりする。むろん2ヒットの大攻撃1回で2回揺れる壁もある。

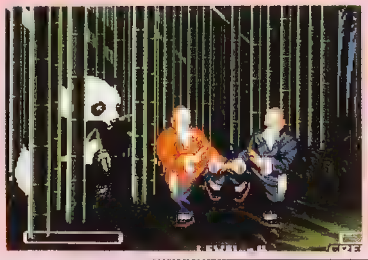
この時揺れている時間の長さが、壁の壊れやすさにつながってくる。ある壁でこの2ヒット技を当てると1回しか揺れないが、違う壁ならば2回揺れる、ということが実際にあるのだ。

具体的には、崇雷、タンステージの左側と、クラウザー、ローレンスステージの左側が揺れやすい、壊しやすい壁だ。そしてキム、崇秀ステージの両側が揺れにくい壁だ。厳密には右側がより壊れにくい。アナログ的に見ていけばこれ以外にも微妙な違いがある可能性はあるが、現実レベルでは十分な知識であろう。

壊れやすい壁


崇雷ステージの左側。


クラウザーステージの左側。


タンステージの左側。


ローレンスステージの左側。

壊れにくい壁


キム、崇秀ステージの右側。


キム、崇秀ステージの左側。

気絶したら回復だ

壁が壊れたらダメージを受けた側のキャラが気絶する。ステージによってはヤシの実が落ちてきたり、牛にひかれたりといった演出があるが、その間、気絶するキャラは無敵になっている。

気絶時間はレバーとボタン連打で回復できる。かなり早く回復できるので、必ず回復は行いたい。演出中の無敵時は受け付けていないが、デメリットがあるわけでもないので、早めに回復し始めたほうがよい。


ヤシの実が落ちてくるまでは無敵だ。


演出終了後やられ判定が復活し、気絶する。


気絶してしまったら気合を入れて回復だ。

壁がある時とない時

壁がある時とない時ではフィールドの大きさが違う。壁が壊れたぶん広くなるわけだから当然といえば当然である。しかし手前ラインと奥ラインの広さの比率が変わっていることには、気づかなかった人もいるのではないだろうか。

壁がある時は手前ラインのほうがフィールドが広い。壁ぎわでキャラ同士を密着状態にして、壁側のキャラをDで奥ラインにいかせてから、もう1度Dを押して戻ってこさせると、相手キャラの裏側にまわったり、相手キャラを押したりする。奥ラインに行く時、壁に押されて前進したのだ。

壁がなく、本当の画面端があらわれている時はそうならず、もとの場所に戻ってくる。別ラインからまわり込む時などに関わってくる問題なので、覚えておいて損はない。

壁を壊しやすい攻撃は小攻撃連打系が最も効果的な傾向にある。必殺技ならば多段系が強い。例えば舞の乱れ花蝶扇は5回壁を揺らすことができる。あと2回何かで揺らせば相手は気絶だ。ローレンスのブラッディサーベルなども壁壊し能力が高い。そのあたりの具体的なところは次頁からバッチリ特集してある。体力満タンの相手を壁を壊す連続技で気絶させて、そこから勝ちにいくことだって可能なキャラもいる。対戦でキッチリ決めて、システムを最大限に利用しよう。


この状態から、


Dで奥ラインに行き、


戻ってくるとこうなる。

Real Bout Special こわしましょう ～壁・1997年春～

実戦投入準備OK?

連続技を決めつつ壁も壊す。壁を壊せばもう1回連続技のチャンスが訪れるぞ。

担当：調べ20時間突破 P・鈴木

ここまでの内容を応用してみよう

ここまでのページで、どうやれば効率良く壁にダメージを与えられるかが分かったと思う。ここではその応用編、つまり連続技についてまとめていこう。

ただ、単に連続技といっても壁がテーマとなっているので、威力を考えたものよりも壁へのダメージを重視したものが中心になっている。

せっかく連続技コーナーと聞いて真っ先に見たのに壁際限定じゃなあ。

と、このような人もいるかもしれない。というわけで、そこはゲーメスト。

〝気絶後に狙う連続技〟

と称して大ダメージを与えられる、または珍しそうな連続技も一緒に紹介してしまうのだった。これで気になるアイツのハートもゲッチューするることができるぞ。

さて当然のことだが、連続技なので、少々の腕は必要になってくる。キャラ別紹介を始める前に、少しでも役に立つようにコツを記しておこう。

基本は目押しのA連打

大半のキャラの立ちA・屈みAはコンビネーションアタックに関係なく連打することができる。ABCという連続技が可能なキャラはAABCという連続技も可能のはずだ（AAという独自のコンビネーションがあるキャラを除く）。しょせんは小攻撃、ダメージが小さいとあなどってはならない。壁はダメージよりもヒット数に応じて壊れやすくなるので、なるべく初めのうちに多くヒットさせておいたほうが良い。努力の成果は1回の連続技で壁が壊せるかどうかではっきり出てくるだろう。

さてこのA連打、実は難度が高い。ボタンを連射してもだめだし、遅すぎてもだめ。リズム良く1回1回丁寧に押していこう（これを目押しといいます）。どうもうまくいかないという人は、例えば立ちA↓屈みA↓立ちA…というように交互に攻撃してみるといいかもしれない。なんにせよA連打は壁壊しに必須といえるテクニックだから、今すぐにでもマスターしよう。

失敗する可能性が高いA連打を用いて一発逆転を狙うか、無難な連続技で安全にいくか（これを安定といいます）、状況によって判断していこう。

・P・鈴木のもっとやりこもうシリーズ～番外編～

中級者へ。壁は壊れた瞬間に相手をふっとばす。連続技の減りはたいがい最後の必殺技がメインとなるはず。よって必殺技を当てたと同時に壁を壊すのがベストだ。壁のグラフィックをよく見て、Aの回数をうまく調整するべし。



立ちA連打だけでもダメージ。



これじゃあもったいないやね。

テリー・ボガード

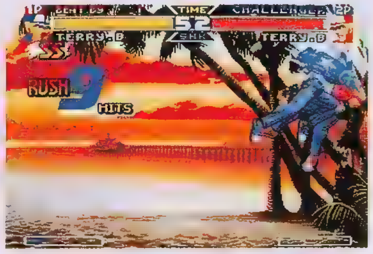


・壁・壊せる
屈A×4～立ちA～立ちB～→C～←C～キャンセル近距離パワーチャージ～ライジングタックル
・魅せましょう
ジャンプC～屈A×3～屈B～↘C～キャンセルトリプルゲイザー

テリーは跳び込みから連続技を狙わなくても気絶を狙えるのが強み。跳び込みヒット時は屈Aの回数を2発ほど減らそう。ライジングが出る前に壁が壊れることも多い。

魅せ重視ならトリプルゲイザーを使っていきたい。浮かせてから以外は入らないので、CAの↘Cかパワーチャージからしか入らない。チャージから狙うときは壁壊し用の連続技を使おう。

チャージヒット後のトリプルはキャンセルをかけよう。ライジングはかけなくていい。



Aを3発にしてラストをダンクにしてもいい。

アンディ・ボガード

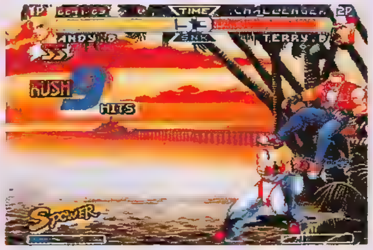


・壁・壊せる
屈A×4～立ちB～→C～←C～C斬影拳～疾風裏拳
・魅せましょう
ジャンプC～屈A×4～屈B～↘C～キャンセル超裂波弾

アンディも地上から気絶を狙えるキャラ。全キャラそうだが、跳び込みがヒットした後は歩いて相手と密着しよう。相手ののけぞり時間が長いため余裕で連続技になる。アンディも跳び込みを当てた場合はAを1発減らすこと。

→C←Cの後の斬影拳はやや出にくい感があるので、丁寧なコマンド入力を心がけよう。

魅せ用連続技は超裂波弾を使おう。↘Cで浮かせてから決めるとカッコいい。だがただ決めても物足りない。屈A×4～屈Bのつなぎの難しさをアピールしてやろう。壁用連続技の斬影拳を潜在能力に代えれば大ダメージも狙える。



潜在能力を使ってもいいね。

ジョー東



・壁・壊せる
屈A×4～立ちB～→C～←C～キャンセルCスラッシュキック(プレッシャーニー)
ジャンプC～立ちB～立ちC～立ちC～↓↘→C～タイガーキック
・決めましょう
(1)(←↓A+B)×6～←A+B
(2)←A～C×3～キャンセルプレッシャーニー～↓↙←B～炎の指先～反撃

東も跳び込みからでなくても壁を壊せる。(1)は基本コンボとして、(2)は変わったコンビネーションアタックからの連続技だ。

BBCからの↓↘→Cが非常に出にくいのだが、失敗してもCスラッシュキックに化けやすいのでそれで良しとしておこう。↓↘→Cで浮かせた相手にタイヤキでとどめだ。

後述の連続技はお遊び。ダメージ重視の人は壁用の(1)をもう1度決めよう。



わずかにプレッシャーニー＋1の方がスラッシュよりも減る。

不知火舞



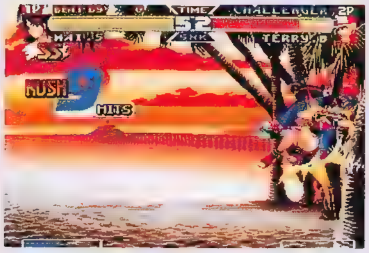
・壁・壊せる
屈A×2～立ちB～→C～←C～キャンセル乱れ花蝶扇
・魅せましょう
ジャンプC～屈A×5～立ちB～→C～←C～キャンセル超必殺忍蜂

舞は乱れ花蝶扇がなんと強いことか。さほど苦労なく壁を壊せるだろう。

ただここで記した連続技ではたいしたダメージを与えられない。そこで、

屈A×4～立ちB～→C～←C～キャンセル必殺忍蜂を使ってみることをすすめよう。これなら大ダメージを期待できる。屈Aを4発にしたのは忍蜂を2ヒットさせるためだ。

基本的には気絶させた後に狙っていく連続技は同じ。ただ、壁へのダメージを考えなくても良いのでできるだけ大きなダメージを与えられる連続技を選んでみた。



こっちの方が減りますね。お好きな方をどうぞ。

キム・カッファン



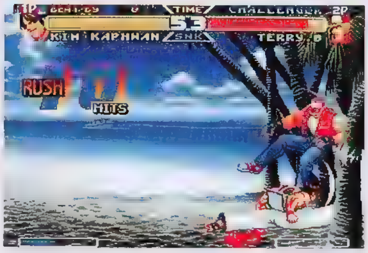
・壁・壊せる
立ちA×5～立ちB～→C～←C～キャンセルB半月斬
・魅せましょう
ジャンプC～立ちA×4～立ちB～→C～←C～キャンセル鳳凰脚（半月斬）

キムの立ちAは高性能で、比較的連打性能が高い。この立ちAの数を調整して半月斬を全弾ヒットさせたいところ。立ちA×5は堅い壁に対して使っていこう。基本的には4発で大丈夫のはずだ。

気絶後に狙う連続技も同じ。ただ対ラインC（手前から奥へ攻撃する場合）のリーチが短く、最初の立ちAを5発決めてしまうと←Cの部分が当たらないので、1発減らしていこう。

もう1発Aを減らせば←Cキャンセル覇気脚を当てることも可能だ。

←Cの後、相手と間合いが離れるため必殺技は早めにね。



A連打を使うと鳳凰脚のダメージがわずかしかない。笑える。

ダック・キング



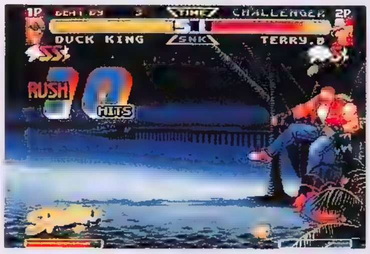
・壁・壊せる
立ちA×4～立ちB～↘C～キャンセルネオブレイクストーム～追い打ち
・魅せましょう
ダックダンス～ブレイクスパイラル～追い打ち

ダックには→C←Cのコンビネーションがないため、一時は連続技がないのではといわれたが、ブレイクストームのヒット数が決め手でうまく見つかった。

やはり立ちA連打のつなぎが難しいが、それ以上に難しいのがAから立ちBへのつなぎ。早めに入力しないとつながりにくいので注意。

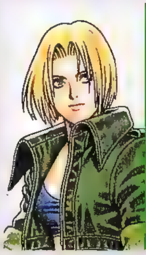
ちなみにブレイクストーム後に相手にダウン回避されてしまうと追い打ちが当たらないので注意。跳び込みからなら確実に気絶させられる。

魅せる連続技はとくにない。ダックダンスで舞ってからすぐブレイクを決めてみよう。



やる気になればA×α～B～↓Cクロスヘッドでも壊せそう。

ブルー・マリー

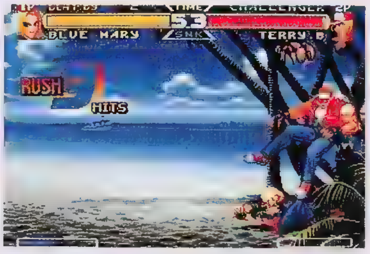


・壁・壊せる
立ちA×4～立ちB～→C～キャンセルスライサー～スタン～追い打ち
・魅せましょう
⑴ジャンプD～立ちA×5～立ちB～NC（ニュートラル）～バーチカルアロー⑵ジャンプC～立ちA×5～立ちB～→C～キャンセルM・スプラッシュローズ～潜在能力

この連続技は難しい。スライサーのコマンドは←ため→B。この技を→Cの後に出すにはどうすればいいと思う？

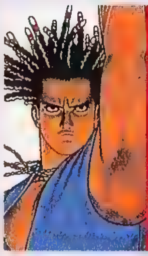
答えは立ちBを←Bと入力した後、→CBと続けて押す。もちろんA連打中に←に溜めておこう。もし、→Cが↘CやNC（ニュートラル）に化けてしまっても、なにくわぬ顔でバーチカルアローを決めること。

魅せ用の連続技の⑵を見てほしい。途中の超技は相手に当たらないので奇襲に潜在が狙える。立ちAの数を調整して相手を惑わせよう。



ザ・マニアック。壁壊し連続技がすでに魅せ技だ。

ボブ・ウィルソン



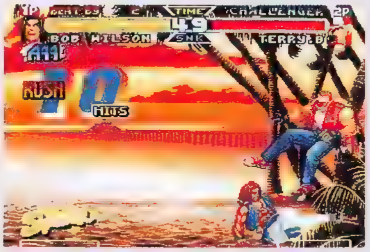
・壁・一応壊せる
屈A×5～立ちB～↘C～キャンセルモンキーダンス～追い打ち
ジャンプC～立ちC×4～キャンセルローリングタートル
・魅せましょう
ジャンプC～屈A×5～立ちB～↘C～キャンセル潜在

⑴は一応可能だが、難しい。難しすぎる。

まず相手と密着していることが条件。そして屈Aは最速のつなぎを行わないと5連発することができない。

Aから5発当てられたとしても、再び難関が待ちうける。B～↘Cのつなぎだ。AからB、そしてBから↘Cも最速に近いスピードでないと↘Cの部分がつながらない。キャンセルモンキーも気を抜くな。

はっきり言って魅せるほうの連続技を決められるなら君はマスターだ。他キャラの連続技は余裕であろう。



いや、本当にムズいんだから。極める価値あるよ。

チン・シンザン



・壁・一応壊せる
立ちA×6～屈B～↘C～キャンセル氣雷砲・対空
・決めましょう
⑴潜在能力
⑵（↓A＋B）×3～（→A＋B）×2～満腹

キャラ限定（小さいのはダメ）でかつ難度も高いのがこれ。山崎のものと似ているのだが、ムズい度はこちらが上。

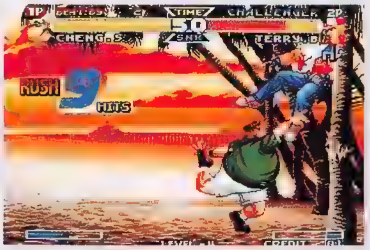
立ちAを遠距離用のものが出るまでひたすら出し続けて、その後屈Bにつなぐのだが、このBも早めに押さないとダメ。もし立ちAが6発当たれば気絶まで持ち込めるだろう。

また1回では気絶させられないものの、

ジャンプC～立ちC～C～→C～←→C

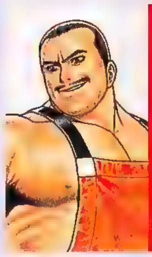
を使えばあと1発というところまで壁を壊せる。

決めましょうで述べたものの⑵は挑発技。満腹がヒットすれば君もヒーローの一員だ。



あってないようなもの。ダッシュから仕掛けましょう。

フランコ・バッシュ

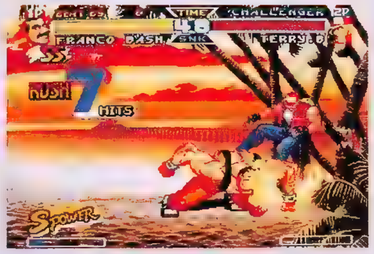


・壁・一応壊せるときもある
(1)立ちC×3～キャンセルウェービングブロー～屈A～キャンセルダブルコング
(2)ジャンプC～立ちC×4～キャンセルゴールデンボンバー
・決めましょう
(1)潜在能力
(2)（↓A+B）×3～A+B

(1)は手前ラインスタート時限定だ。というのも、ウェービングブロー後のスキの大きさが手前よりも奥ラインのほうが小さいから。どちらのラインから始めたのかぐらいは分かると思うが、一応注意だ。

(2)は一見すると不可能な連続技に思える。ゴールデンボンバーの溜め方向が↙で、コンビネーションアタックのCは下方向にレバーを入れると出せないからだ。しかーし、Cの4発目を出した後すぐに溜め始めれば十分技は出せるのであった。

壁(1)の応用も考えるべし。



C×2のほうがダブルコングがそつなく当たるのが良いかも。

タン・フー・ルー



・壁・壊せる
立ちA×5～立ちB～→C～←C～キャンセル千烈脚
・魅せましょう
ジャンプC～立ちA×5～立ちB～→C～←C～キャンセル超技（潜在）

タンの連続技も難しい。ボブのものといい勝負をしている。

まず立ちAを5発入れる。このAも最速のタイミングでないと5発当たらない。

立ちAが遠距離用のものに変わったら、すぐにB、→Cを入力しよう。続けざまで構わない。するとBは空振りするがCが連続でヒットする。この→Cまで当たってしまえば後は落ちついて←Cキャンセル千烈脚を決めるだけだ。タイミング命の連続技といえるだろう。

ちなみに魅せ用の連続技はさらに難度が上昇する。極められるかな？ムズいよ。



こいつもマニアック。Bを当てないという点がポイント。

望月双角



・壁・壊せる
(1)立ちC～立ちC（2発）～↓C～↓C～↓C～雷神愚～追い打ち
(2)屈B～立ちB～→C～キャンセル火の玉～雷神愚～追い打ち
・魅せましょう
まきびし～小ジャンプC～立ちC～キャンセル憑依弾～ダッシュ近距離立ちC～立ちC（2発）～（↓C）×3～雷神愚～追い打ち

壁用の(1)はCAの後に雷神愚で拾うコンボ。(2)は既に紹介済みだ。ここでは魅せ用連続技を見ていこう。

相手が起き上がる寸前に当たらないようにまきびし。すぐ跳び込む。憑依弾まで出す。この憑依弾は途中で止まるのですぐに前ダッシュCだ。あとはCAを決めるだけ。

まきびし後鬼門陣～超技（キャラ限定）というものもあるが対戦では慎んでほしいな。



いつ、どこからでも決められそうなところが強みだ。ヤバい。

ホンフゥ

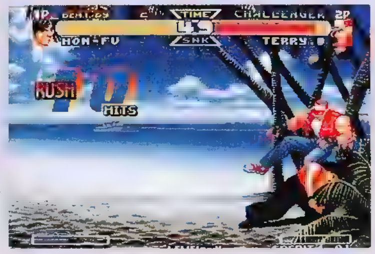


・壁・壊せる
屈A×3～立ちA～立ちB～→C～←C～キャンセル雷光石火の天
・魅せましょう
ジャンプC～屈A×3～立ちA×2～立ちB～→C～←C～キャンセル爆発ジロー（潜在）

ホンフゥは比較的容易に壁を壊すことができるキャラだ。特に気を付けなければならないポイントもないのは大きな強みといえる。

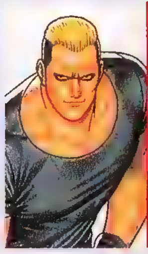
一応補足を加えておこう。壁用の連続技の立ちAの回数が少ないのは、雷光石火の天をフルヒットさせるためだ。ちなみに後者の連続技の立ちA2発は近距離～遠距離のものなので屈Aを素早くつなげていかないと出せないことに注意。

魅せ用の連続技の話だが、ラストの技は潜在だとやや危険が伴う（画面端のため）。見た目にも笑える爆発ジローのほう優先させよう。



簡単ですね。こいつも実戦で決める機会は多いだろう。

山崎竜二



・壁・壊せる
屈A×6～立ちC～キャンセル裁きのヒ首
・魅せましょう
ジャンプC～立A×5～立B～↘C～キャンセルギロチン

山崎の連続技は非常にシンプル（というか、ふざけている）で、すぐマスターできるレベルだといえる。何といってもA連打がいい。

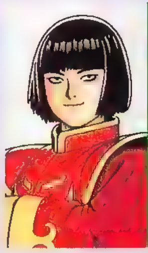
近距離用の立ちAは最大5発まで当てられる。遠距離用のAにグラフィックが変わったら、立ちCに移行しよう。欲張るなら遠距離Aは2～3発にまで増やせる。だが立ちCが相手に届かなくなる可能性もあるので注意。さらに近距離Aの連打のタイミングと異なるので難度は高い。

魅せを狙うならやはり浮かせてからのギロチン。でもA連打は欠かせない。立ちAが遠距離用になる前にBを出せ。



簡単で減る。理想だね。減りも大きいぞ。

秦崇秀



・壁・苦しいが一応壊せる
ジャンプC～立ちC～立ちC～立ちC～→←C～天耳拳（C）
・決めましょう
・帝王宿命拳
・潜在能力

弟には連打できる小攻撃が存在しないので、仕方なくコンビネーションアタックを使用していくことになる。

だがこの一連の連続技はダメージが大きい。しかも特に壁際限定というわけではなく、常に狙っていって構わないものだ。偶然壁近くでこの連続技が炸裂したときはラッキーという感覚でもいいだろう。ただし多少は意識して相手を壁際に押しつけておこう。

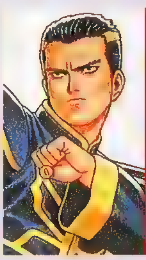
→←Cを相手に当てると空高く浮くので、硬直が解けるタイミングを見計らってC天耳拳を出せばうまくいくぞ。

気絶後は超技がおすすめ。再び連続技という手もありだ。



気絶後にもう1度狙うときは、天耳拳の入力方向に気をつけて。

秦崇雷

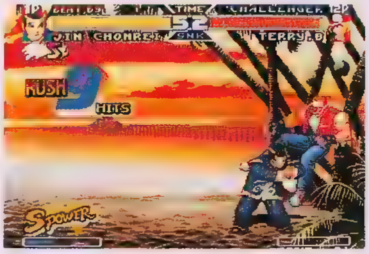


壁・一応壊せる
ジャンプC～屈A×5～立A～立C～キャンセル真帝王神足拳
魅せましょう
ジャンプC～屈A×5～立A×2～立C～キャンセルC天耳拳

兄は多段ヒットさせられる必殺技をもっていないので、跳び込みなくしては気絶を狙えない。一応跳び込みなしからでもリーチ（あと1ダメージで壊れる）はかけられるのだが…やや残念だ。

その代わりというのもなんだが、Aの性能が高めだ。屈Aを5発も当てられるのだから常に狙っていきたいところ。

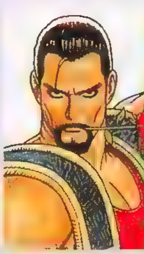
ちなみにAを3発に抑えて、立ちB～→C～←C～キャンセル必殺技、とするのも効果的ではある。ダメージ重視の場合はこちらをすすめよう。



なんか惜しいいね。でも昔の思い出は再び復活した。うげえ。

気絶後も再び同じ技を狙え。

ローレンス・ブラッド

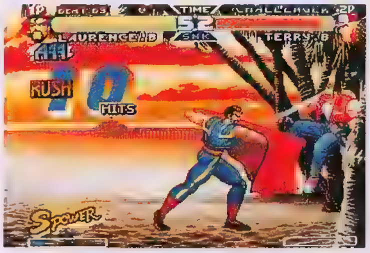


壁・一応壊せる
ジャンプC～立A～立C（2発）～キャンセルブラッディサーベル
魅せましょう
ジャンプC～屈BEB～→C←C～キャンセルブラッディシューター

ローレンスは→C～←Cのコンビネーションアタックを持ってはいるのだが、壁際でこのコンビネーションを使うとローレンスと相手の位置が入れかわってしまうので、安全に気絶を狙いたいならこちらの方が安定しているといえる。

ブラッディサーベルの性能は非常に良いのだが、それを使うローレンスの動きが大振りなものだから、連打可能な小攻撃を持たず、ジャンプ攻撃からスタートせざるを得なくなっている。残念だ。

魅せ技は察しの通り「笑う連続技」で決まりでしょう。



ジャンプCから入っているが、ローレンスならいけるかも。

幸薄い人たち その名もビリーとクラウザー

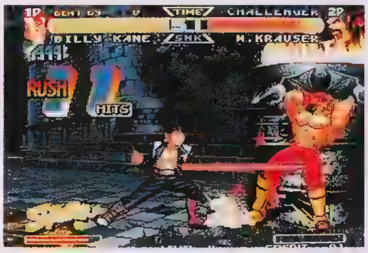


ビリー
ジャンプC～屈C～立C～↓↘→C
クラウザー
ジャンプC～立C～立C（1発）～↓↘→C

残念ながらこの2人は、跳び込みスタートからでも気絶を狙えないことがわかった。いや、惜しいところ（リーチ）まではいくのですがね…

彼らが、連続技を決めたときに壁が既に少量のダメージをもらっていることを期待してもらおう。

さてわざわざ地上攻撃のみでの気絶を考えたわけだが、ここには相手の攻撃のスキを狙うなり、ダッシュ攻撃からつなぐなり、跳び込みからつなぐなりの君の応用の期待が込められている。調査の結晶、しかと利用してもらおう。



残念でした。またのお越しをお待ちしております。

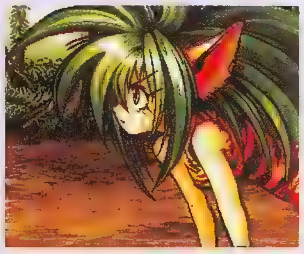
SNK LIVE TOUR 続報

NEO・GEO初のRPGである『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』の登場を記念した「SNKライブツアー'97」の続報をお届けしよう東京と大阪のイベントは盛況のうちに終了したが、見逃してしまった人や、東京や大阪はちょっと遠いという人には、これから開催される仙台・福岡・名古屋のイベントがあるぞ。今後は、3月22日に仙台・アズテックミュージアム、3月25日に福岡・スカラエスパシオ、3月27日に名古屋・白鳥ホールという日程になっている。ちなに、前号の段階では未定だった後半3会場のゲストも決定しているので、各会場へのアクセス方法とともにお知らせしておこう。会場では『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』のデモンストレーションをはじめとして、『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』のゲーム大会や、コスプレ大会などの多数のイベントが予定されているぞ。イベント以外にも、サターンやプレイステーション版のソフトなどの展示コーナーなども設けられる予定だ。ちなみに、開催時間は10：00～17：00、コスプレの受付は、10：00～13：00の予定だ。詳しい問い合わせは、SNKテレホンサービス（03）-5275-6200か、（06）-3391-0110まで。





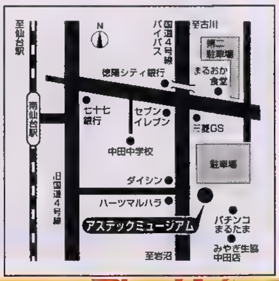
地区	ゲスト	担当キャラクター
仙台	生駒　治美	ナコルル
福岡	生駒　治美	ナコルル
名古屋	矢野　栄路	橘　左京／天草四郎時貞
	田中　昭子	チョナチョナ
	臼井　雅基	覇王丸
	野中　政宏	首斬り破沙羅





大盛況に終わった大阪ライブツアー

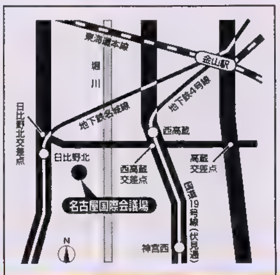
3月22日、仙台・アズテックミュージアム



3月25日　福岡・スカラエスパシオ



3月27日　名古屋・白鳥ホール



Real Bout S

壁破壊連続技表 & トドメ用連続技表

やっぱり気絶させたらトドメを刺したいよね

先ほどの壁破壊連続技をまとめて表にして総まとめ。加えて体力満タンから致死量に至る連続技表。割と淡白な構成。

壁破壊連続技総まとめ

前のページの壁破壊連続技コーナーで、壁破壊連続技については分かってもらえたかと思う。

でも、むずかしくってできないよーという人もいることだろう。

しかし、壁破壊連続技はあくまでも壁に全くダメージが蓄積されていない状態から入って気絶する連続技なので、壁に少しでもダメージがあれば、ほかの連続技でも、十分に壁破壊に至るケースは考えられるぞ。

また、実戦レベルでは、やはり跳び込みから気絶を狙うことも多くなるハズ。跳び込みを考慮して考えていけば、またさらに壁破壊の枠は広がるだろう。

という訳で、ここにはその壁破壊連続技を、見やすく表にしてまとめてみた。これとにらめっこしながら考えていこう。

表の見方

この表には、壁破壊連続技と、壁破壊率、そして見せ重視連続技、備考が載せてある。

壁破壊の項目は、その連続技の壁破壊の威力を示している。

☆印は、すべての壁、つまり、カタい壁でもなんでも一撃で破壊してしまえる連続技である。

○印は、標準的な壁なら破壊可能な連続技。跳び込みから入れれば、カタい壁でも壊せるものも多くあるぞ。

△印は、とても難易度が高く、成功率の異常に低い連続技や、安定性のないもの（壊れない場合がある）である。

×印は、言うまでもなく、壊せないものだ。

魅せ重視連続技は、その言葉どおり、魅せるだけの連続技。威力などを期待してはいけない。

備考には、ジャンプから決められるものや、キャラ限定などが書いてある。ジャンプから決めるものは、ほとんどそれでカタい壁も破壊することができるぞ。試してみよう。



ジャンプから入れる場合にはAを減らしたりして調節する。

キャラ名	連続技	壁破壊	魅せ	備考
テリー	下A×4～立AB→C←C～パワーチャージ～ライジングタックル　10～11HIT	☆		Jからも可（A減らす）
	JC～下A×3～下B～右下C～トリプルゲイザー　9HIT		○	
アンディ	下A×4～立B→C←C～斬影拳（大）～疾風裏拳　9HIT	○		普通の壁。カタイ壁にはJからいく（A減らす）
	JC～下A×4～下B～右下C～超裂破弾　10HIT		○	
東	下A×4～立B→C←C～スラッシュキック（大）　9HIT	○		Jからも可（A減らす）
	JC～立B～CC↓右下→C～タイガーキック　8HIT	○		Jからも可
	←A～CCC～プレッシャーニー～↓左下←B～炎の指先～反撃		×	お遊び
舞	下A×2～立B→C←C～乱れ花蝶扇　11HIT	☆		Jからも可、忍峰も可
	JC～下A×5～立B→C←C～超必殺忍峰　12HIT		○	
キム	A×5～立B→C←C～半月斬（小）　11HIT	☆		Jからも可（A減らす）
	JC～立A×4～B→C←C～鳳凰脚　22HIT		○	減りは少ない
ダック	A×4～立B～右下C～ネオブレイクストーム～追い打ち　10HIT	☆		Jからも可（A減らす）
	JC～A×3～立B～右下C～ダンシングキャリバー～追い打ち　14HIT		○	お遊び
マリー	A×4～立B→C～スライサー～スタンファング～追い打ち　9HIT	☆		
	JC～立A×5～立B～ニュートラルC～バーチカルアロー　9HIT		○	
ボブ	下A×5～立B～右下C～モンキーダンス～追い打ち　11HIT	○		キャラ限
	JC～立C×4～ローリングタートル　10HIT	○		
	JC～下A×5～立B～右下C～マッドスピンウルフ～追い打ち　21HIT		○	キャラ限
チン	A×6～下B～右下C～氣雷砲・対空　9HIT	△		普通の壁、キャラ限
フランコ	立C×3～ウェービングブロー～下A～ダブルコング　8HIT	☆		Jからも可（A減らす）
	JC～立C×4～ゴールデンボンバー　8HIT	○		
タン	立A×5～立B→C←C～烈千脚　13HIT	△		普通の壁
	JC～立A×5～立B→C←C～旋風剛拳or撃放　20or21HIT		○	
双角	立C～立C×2～下C×3～雷神愚～追い打ち　10HIT	○		
	下B～立B→C～禍炎陣～雷神愚～追い打ち　10HIT	○		Jからも可
	（まきびし）～小JC～立C～憑依弾～ダッシュ立C～立C×2～下C×3～雷神愚～追い打ち　18HIT		☆	
ホンフゥ	下A×3～立AB→C←C～電光石火の天　10HIT	☆		Jからも可
	JC～下A×3～立A×2～立B→C←C～爆発ジロ―orカデンツァの嵐　20or23HIT		○	
山崎	立A×6～立C～裁きの匕首　10HIT	○		Jからも可（A減らす）
	JC～立A×5～立B～右下C～ギロチン～追い打ち　11HIT		○	
秦弟	JC×立C×3～→←C～天耳拳（大）　10HIT	△		
秦兄	JC～下A×5～立A～立C～真神足拳　9HIT	△		
	JC～下A×5～立A×2～立C～天耳拳（大）　10HIT		○	
ローレンス	JC×2～AC（×2）～ブラッディサーベル　11HIT	☆		BBCCも一応可
	JC×2～下B～立B→C←C～ブラッディシューター　7HIT		○	お遊び
クラウザー	JC～立C×2～↓右下→C　9HIT	×		もうすこし
ビリー	JC～下C～立C～↓右下→C　?HIT	×		れーてん

壁破壊連続技表

キミは狙えるか？相手の体力をすべて奪える連続技

さて、ここからはまたちょっと視点を変えて、相手を体力満タンからトドメを刺せる、豪快な連続技を見ていこう。

これもまた、表にしてあるのだが、若干説明しないといけない部分があるので、説明しながら見ていこう。

気を付けていきたいこと

これらの連続技は、個々に気を付けてもらいたいことがある。細かいことだが、重要なので、順番に見ていこう。

テリー

一回気絶させるまではいいのだが、気絶させたあとに、そのまま跳び込むと、画面端なので、トリプルゲイザーが1発しか当たらないので、全然ダメージにならない。



トリプルゲイザーを当てたいので、めくること。

なので、気絶させたらめくるようにジャンプしてDで振り向き、そこから連続技をいれていくようにしよう。

アンディ

カタい壁のが良いとあるのは、JCからA×4発入れないと、相手をKOに至らないためである。

やわらかい壁では、Aを4発入れると、裏拳まで入らず、連続技としての全体のダメージが下がってしまう。かといって3発にしても1ドットくらい残ったりして、難しい。

キム

キムの場合、気絶させたときには思いっきりスゴイ連続技を叩き込みたくなるが、それは魅せる連続技にまかせておいて、実践的に、相手を倒したいときには、素直にジャンプC～立C～鳳凰脚が一番ダメージ効率がいい。

これより段数を増やすと、段数を増やせば増やすだけ何故か減らなくなるという現象になる。多分連続技補正の関係だと思うが、これは気を付けていきたい。

そして即KO狙いのときの最大のポイント

舞とダック、マリー、双角の4人は、気絶させたあとには超必殺技（もしくは潜在能力）なので、非常に淡白な技で倒せるのだが、これには実はちょっとした知識が必要だ。

まず、これらの超必殺技は、相手のゲージが黄色いゲージのときと、相手のゲージが赤いときとでは、全然減りが違うことを知っておきたい。

実際に当ててみると良く分かる。相手の体力が、黄色いゲージがなくなる寸前のときに当ててみるのと、相手のゲージが赤くなってすぐのときとでは、黄色いゲージ寸前のところでは、一気にトドメを刺せるのだが、赤いゲージに入っていると、何故か倒すことができない。

これもまた、相手の体力ゲージの状態による補正が入っているためと思われるのだが、実際、相手の体力が多く残っているほうがトドメを刺せるということがあるのだ。これを覚えておこう。

つまり、これらの壁壊しから、一撃で相手にトドメを刺そうと思ったら、下手に減らさずに、相手の体力の黄色いゲージギリギリのところまで減らして気絶させ、そこから一気に超必殺技でトドメを刺すのがいいのだ。

なので、ここに載っている連続技は、そのへんのダメージを考慮しつつ考えた連続技になっている。丁度いい感じで減らせるぞ。

ゲージが溜まっていないとできないが、溜まっていれば、迷わずトドメ。イケる。



相手のゲージが赤いところから当てても…



KOできない。



これを黄色のギリギリから当てると…



そのままKO。これが補正の実体だ。

自分が1本取っているときにはダメ

ここに載っている連続技は、基本的に、1本目かもしくは両者1本ずつ取っているとき、または自分が負けているときにのみKOに至る連続技である。

自分が1本先取していると、それだけでダメージに補正がかかってしまい、ほんのちょっと相手の体力が残ってしまう。

自分が1本取っているときには、また別の連続技を考えていかなければいけないだろう。ただし、このときの補正は結構効くので、1本取っているときにKOできるキャラは少ないと思うぞ。

まあ、1本取っているときには注意、と。

ダメージ効率を考えて有効連続技を極めよう

結論として、問題なのはダメージ効率。同じ気絶させるにしても、ダメージの効率を一番ベストなモノにしたい。

A連打も、あまりやりすぎて、最後の必殺技が当たらなくなってしまって、最後の必殺技のダメージが当たらなくなってしまっては意味がないし、逆に相手の体力を減らしすぎても、そのあとの超必殺技に補正がかかってしまう。

実戦的には、いかにして気絶を狙いつつ、相手に与えるダメージも大きくできるか？これを常に念頭において考えていこう。



効率の良いダメージを与えつつ、気絶を狙おう。

壁破壊～KOに至る連続技

テリー	1・下A×4～立AB→C←C～パワーチャージ～ライジングタックル 2・めくりDからJC～立AB右下C～トリプルゲイザー	2回目めくり
アンディ	1・JC～下A×4～立B→C←C～斬影拳（大）～裏拳 2・JC～下A×4～立B→C←C～斬影裂破	カタイ壁のが良い
舞	1・JC～下A×4～5～立B→C←C～龍炎舞 2・月下乱れ牡丹	・気絶時体力赤くならないこと(相手)・カタい壁にはA増やす
キム	1・JC～A×2～B→C←C～半月斬（小） 2・JC～立C×2～鳳凰脚	段数増やすと逆にKOできない
ダック	1・JC～A×3～立B～右下C～ネオブレイクストーム～追い打ち 2・ブレイクスパイラル～追い打ち	気絶時体力赤くならないこと(相手)
マリー	1・A×4～B～→C～スライサー～スタンガン～追い打ち 2・M.タイフーン	気絶時体力赤くならないこと(相手)
ボブ	1・JC～立C×4～ローリングタートル 2・JC～立C×4～マッドスピンウルフ～追い打ち	
フランコ	1・JC～立C×2～ウェービングブロー～下A～ダブルコング 2・JC～立C×2～メガトンスクリュー	カタい壁には立ちC×3発
双角	1・JC～立BB→C～渦炎陣～雷神憑～追い打ち 2A・無惨弾　2B・JC～立C～C（×2）～下C×3～雷神憑～追い打ち	・実戦レベル・ゲージなしでも可(2B)
山崎	1・JC～立A×4～立C～裁きの匕首 2・JC～立A×2～立B～右下C～ギロチン～追い打ち	
ローレンス	1・JC～AC（×2）～ブラッディサーベル 2・JC～BB→C←C～ブラッディフラッシュ	カタい壁推賞

Real Bout S

壁際の攻防

まずは落ち着く、これ大事

端に追い詰められると、相手の「作業」に対して自爆することが多い。対処法を覚えよう。

担当：「作業は苦手」はまー

RBSでは、基本的に連続技や特定の攻撃をくらったからといって気絶することはない。しかし画面端に押しつけられた状態では、へたをすると1回のジャンプ攻撃をもらっただけで勝負が決してしまうこともある。それだけに、画面端で攻め続けられることだけは避けたいところだ。

振り向けば2択

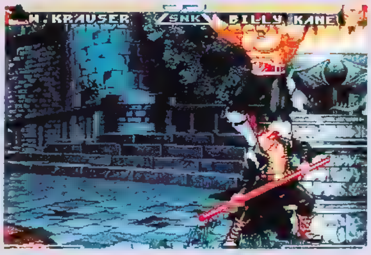
まず、相手のめくり攻撃をガードする場合を見てみよう。


跳び越されそうで跳び越されない。

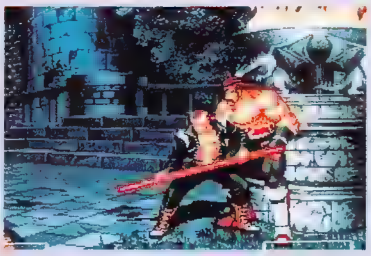
画面端にいる時は自分の後ろに隙間がないので、正面からの跳び込みは、たとえめくりジャンプ攻撃を出されても正面ガード（右端にいる時は、レバー右）で防ぐことができる。

ところが、もし相手が空中振り向きを使った場合、画面端との間にスルリと入られてしまうのである。当然ガード方向も逆(右端ならレバー左)になるので、正面ガードで防ごうとしていると見事にくらってしまうのだ。同じ軌道のジャンプからガードを振られることになり、特にジャンプ攻撃から連続技が簡単に入るRBSでは、ここでのミスが致命的になる。

とはいっても、きちんと対処すれば完全な2択にはならない。相手が普通に跳んできた場合、攻撃が当たる前に1ドットでも前進していれば、相手が振り向こうが振り向くまいがすべて逆ガードでOKだからだ。相手側がこれを逆手に取るためには、移動する前に早めに攻撃を出す必要があり、それを可能にするためにはめくりを捨てなければならないはず。



この時点では相手方向を向いていないのに、


ゲーム上ではしっかり位置が入れ替わっている。



結局素直にめくられておくのが無難。

問題は起き上がりに跳び込まれた時。完全に重ねられると移動ができないので、タイミング的には完璧な2択になってしまう。なるべくこういった状況にはしないのが理想だが、もしなってしまったらへたにガード方向を読まず、正面ガードに徹しよう。最悪連続技をくらっても、壁が壊れて気絶することはない。


かなり痛いが、試合が決まるよりかはマシ。

手前天国 奥なら地獄

ジャンプ攻撃でなくとも、2択を迫れる場合もある。中段技を持つキャラであれば、1チャンスで気絶させることはまず無理としても、端に追い込んだ状態でジワジワとプレッシャーをかけられてしまう。

もしもこの時手前ラインで闘っていたのであれば、とりあえずガードしながらライン移動してみよう。壁は斜めに設置されているので、勝手に相手方向に滑っていくはず。相手が密着か、移動する技でラッシュをかけてきていれば、ライン移動後にはお互いの左右位置が入れ替わることになる。もし反応（もしくは事故）されて攻撃をくらっても、壁で気絶することはない。

奥ラインで追い詰められた時は、このライン逃げが使えないうえに、逆に手前ラインからの2択を受けるはめになる。中段と下段の2択は気合で見切るしかなく、ライン2択は気絶が怖いので、分かっていても正面ガードせざるを得ない。これはもう、こういった状況にならないように注意しようとしか言えないのだが…。


大技を読んでライン移動すれば、


次の攻撃は逆向きでガードできる。



この状況にした自分が悪いと割り切れる？

狙うはタナボタ!?

起き上がりに跳び込まれた場合の話に戻そう。ガードはキツいと述べたが、ほかの選択肢もそれなりにある。

無敵対空技を持つキャラは、失敗を恐れずに出してみよう。ゲーム性質上、しっかり集中していれば比較的簡単にリバーサルで出せるはず。問題は攻撃が出る向きだ。

陽炎の舞や崇秀の天耳拳など、後ろにも判定のある技であれば問題なし。前方上にしか攻撃できないキャラは注意

が必要で、特に起き上がりに入力した場合、そのまま正面方向に出てしまう。壁で気絶することはないが、隙に連続技を入れられてしまうことになるだろう。



コマンドにガ入っているキャラは、勝手に振り向いてくれることが多い。

無敵技を使わない回避方法としては、バックステップを使うものもある。バックステップは出始めが無敵なので、いかなるジャンプ攻撃もスカすことが可能だ。終わり際に隙があるため多用はできないが、相手の反応が遅れた場合は投げなどを決めることができる。自分の後ろに投げるキャラは逆に相手を追い詰めることができるので、リスクは大きいが狙う価値はある。



うまくスカせたら、



とりあえず投げを狙う。



キャラによってはウハウハだ。

避け攻撃もお忘れなく

今まで見てきたものは、特に気絶させられる危険性が高い戦法だが、別に普通に攻められているぶんには安全というわけではない。隙のない技でチクチクやられると、ガードするのは簡単だが、いつまでも抜け出すことができない。体力が勝っていれば、ガードを固めて転機を待つこともできるが、そうでない時はバックステップや避け攻撃を活用していこう。避け攻撃にはキャンセルで必殺技を出し、ガードされてもいいから仕切り直しすることを優先するように。

小ジャンプの連発で強引に気絶を狙われた時は、焦らず確実に読み切った状態で対空処理をすること。かなりガチガチに待っていても、攻撃を当ててからの投げはまず決まらない。ただし、スカし投げには注意（とはいっても、このゲームではどうしようもないことも多いが…）。



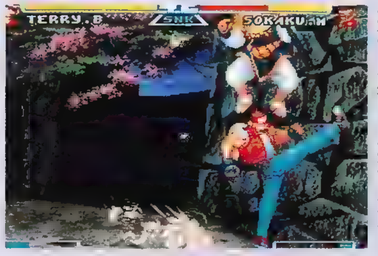
固めからジャンプにきた時が狙い目。足払い系の技はしっかりガードしよう。

固有技への対処

最後に独特の画面端ラッシュを持っているキャラに対しての簡単なアドバイスをしておこう。

●テリー

ラウンドウェイブをガードさせられた後、チャージキックとしゃがみC（別ラインの時は、Bとしゃがみ C）で2択を仕掛けられることがある。同ラインにいる時は、しゃがみガードのままライン移動でチャージキックをスカすこともできるが、ほかの連携にこられていると移動の隙にやられてしまう。投げられた場合、位置が入れ替わって喜ぶべき状態になるが、ダッシュジャンプ振り向きからまた端に押し戻されてしまうので、ガードを固めて待つわけにもいかない。ラウンドウェイブの出かかりを狙うしかないだろう。



チャージキックは上にも判定があるので、ジャンプでは回避できない。

●舞

龍炎舞の連打にライン移動や避け攻撃を出すと、結局対応されて寿命を縮めるだけなので、バックステップでスカした後に反撃するようにしよう。



ガードさえしなければ、こちらが先に動ける。

●ボブ

ワイルドウルフ（デンジャラスウルフ）に中段が混じっているので立ちガード中心にしたいところだが、新技のサイドワインダー（下段）が怖い。どれも突進技で隙が大きいので、ライン移動から反撃しよう。

●ホンフゥ

電光石火の天で固められやすく、大攻撃キャンセルで出されるとライン移動しても不利になることが多い。電光石火の地もあるので、無敵技のないキャラはひたすらしゃがみガードして待つしかないだろう。避け攻撃も潰されてしまう。

●フランコ

ザッパー連打には、反応して跳び込むことができる。ダブルコングは2発目が中段なので注意。

●山崎

一応2択があるが、それで流れが止まるのであまり気にしなくてもOK。真に怖いのはジャンプCで、1発もらっただけで試合が決まってしまう。かといってガードを固めていると、今度はジャンプスカしドリルをくらうはめに。反応して対空技をだすしかないだろう。



跳び蹴りくらうと試合終了。スカしドリルでも体力半分。困る。

●崇秀

連続技で天耳拳をくらうとすぐに壁が壊れてしまうので、とにかくガードを固めるしかない。通常技と神眼拳（空中）をメインに使うので、避けも無敵技もバックステップもダメ。ワザと神足拳をくらって脱出しても、次に待つのはライン2択。ジャンプにライン移動を合わせて位置を入れ替えるのが精いっぱいといった感じ。

●ビリー

長いしゃがみ小パンチと強力なジャンプC（からの連続技）を持っているので、へたな技では返り討ちにされる。ジャンプ振り向きCは当たらないので、正面ガードのまま着地を投げてしまおう。



逆に投げられると、また画面端に戻されるうえに追い打ちで壁ダメージ1発追加。

●タン

大衝波の連発は、舞と同様バックステップで対処できる。跳び込んでもいいが、たまにくる怒顔砲に引っかからないように。

●ローレンス

ブラッディカッターは、絶対にめくられることはないものの、ガードすると固め続けられてしまう。ブラッディプレスもあるので、ある程度先読みしてライン移動するのがベスト。

●クラウザー

レッドトマホークで固められてしまうが、ローレンス同様ライン移動で対処できる。



今回は強さのエキスだけを紹介

秦 崇秀

守りの要天耳拳が見る影もなく弱体化。一気にたたみこまねば崇秀に明日はない。

担当：珈琲 ふりーく

帝王拳

今回も強力な起き攻めができる崇秀。相手を一回つかまえたら勝ってしまうくらいの感覚で闘っていきたい。

AB立ちCで相手をつかまえろ

基本的に崇秀のリーチは短い。これを補ってくれるのがコンビネーションのAB立ちCだ。これを空振りで出すことによって、このコンビネーションアタックのリーチの長さを利用する。立ちBで前進して、立ちCで前にのり出し攻撃するという形だ。

これは前作でも使えたテクニックだが、今回も崇秀の攻めの初手として活躍する。これを使っているかどうかで、崇秀の支配間合いは全く変わってくる。同ライン上でのリーチ負けは、まずしなくなるぞ。

前作ではしゃがみガード不可だったAB立ちC。今回はそうでなくなった上に、立ちCの硬直時間まで増えてしまった。ジャンプされた時など、立ちCの硬直からの回復が間に合いにくくなっているので、跳び込みには十分に注意して使っていこう。



スタート間合いより少し近い間合いからしゃがみA、

◀



立ちBまで空振りして、

◀



立ちCまで出す。意外に届くぞ。

跳び込みからの連続技

AB立ちCで相手をつかまえたら相手の起き上がりを攻めにいく。ここからの起き攻めパターンは数多くあるが、今回は基本の跳び込みを扱う。

AB立ちCを当てた後の間合いは、当てた間合いによって異なる。ダッシュや前進などで間合いをつめてから跳び込んでいくとよい。

跳び込みは好みのジャンプでよいが、相手の背後をCで狙っていきたい。空中で振り向くと相手の無敵技をすかしやすいが、連続技は入れにくい。振り向かずに背後を狙うとその逆だ。

ジャンプCをガードされた時は、小ジャンプCでもう一度跳び込み、ヒットした時は連続技を入れていく。ここからは、間合いやプレイスタイルに応じて色々なものが狙える。最も汎用性が高く扱いやすいのは、立ちCキャンセル神足拳で、最もダメージが大きいのはCCC・←Cダッシュ大天耳拳だ。2Pでは入らない相手もいるが、ゲージを一本近くもっていけるので狙える時には狙っていきたい。



ジャンプCをこんな形で当てて狙っていく。

▶



ヒットしたのを確認後着地してからCを押す。ここから神足拳でも良い。

▶



着地したらC連打。この時点でレバーを ‥ ・←と振っておこう。

▶



CCCのC。レバーを前後に振っておけば、スローがかかっても安心。

▶



・←C。ここからおちついてダッシュ。しなくても入るキャラもいるが。

▼



ダッシュ。ちなみに1Pのほうが大天耳拳の追い打ちはしやすい。

▼



大天耳拳。2Pだと入らないキャラもいる。崇秀使うなら1Pおすすめ。

ライン起き攻めの基本形

接近時の対ライン戦は崇秀の十八番である。そして崇秀のキャラ特性は起き攻めである。従って対ラインの起き攻めは、崇秀の長所が最も発揮される戦法だ。

崇秀にとってこのラインの起き攻めは、それなりに奥が深い。神眼拳などを駆使して実に様々なことができるが、今回はその基本となる形を1つだけのせておこう。

もちろんこの形だけだと実戦では通用しない。うまくやっても単純2択で五分といったところだろう。

今回の崇秀は起き攻めをガードされた時の2択が強力ではないので、起き攻めの初手を高確率でヒットさせる必要がある。五分ではお話にならないのだ。しかもこの起き攻めはスカったりすると大きなリスクを背負うことになる。とはいえこの基本の形を覚えてから派生を考えたい。



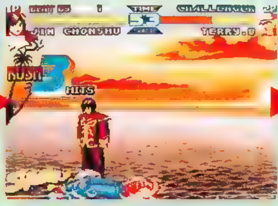
神足拳や大天耳拳をヒットさせたのち、

▼



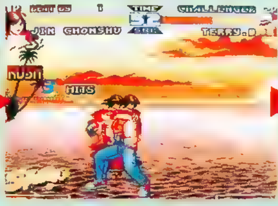
ダッシュDで相手と位置を入れかえつつ別ラインへ。

▶



別ラインで前ダッシュ。

▶



Cを押すタイミングで相手のガード方向が変わる。

▶



ここからキャンセル神足拳。見てからできれば強いが、難しい。



テコンドー

さあ密着だ!!

キム・カッファン

キムステージの左の壁は
少しだけ耐久値が高いぞ。
担当：借金

あらゆる手段を使って近寄るのだ

ラウンド開始からすでにキムのそれいけ近距離大作戦は始まっている。開始の選択は、

●ジャンプで強引に攻め込む
●遠Cで強引に近寄る
●半月斬で近寄る
●少し様子を見たのち、前の2つの方法で近寄る
●↓Cでこかす
●様子を見る

ざっとこんなもんだろう。

小Jで近寄るときは判定を出しながら攻撃できるジャンプBと、一気に固めにつなげるジャンプCを使おう。

ジャンプCは上からの攻撃に弱いので、相手も跳びそうなら大ジャンプで早めにジャンプCを置いておくといい。

遠Cはガードさせた後、めり込み方によって若干異なるが、基本的に手前ラインは五分、奥ラインはキムが若干有利な気がする五分と考えよう。移動距離も相変わらずなので多少強引に近寄ってもいい。また起き上がりに重ねれば↓Aが連続技になるくらい速く動ける。

半月斬はガードされても反撃を受けないし、相手の跳び込み対策にもなってくれるのでHパワーとラインに気をつければ多用して構わない。



強引だがガードでもいい。近寄れば固めの始まりだ。

相手にヒットしたときに、小ならダウンをさせない、大はダウンを奪うため、起き攻めをしたいときは大を使い、出の速さを生かしたいときは小とうまく使い分けていこう。ちなみに小半月斬を当てた後は先に動けるのでBBなどでさらに攻めることができる。

様子を見るのは、相手が跳び込んできてくれるのを待ったりする行動で、キムにしてみればやや消極的。だが引き付ければ空砂塵でダメージを稼げるので跳び込みを待ってもいい。だが山崎を代表とする地上戦キャラがキムに跳び込んでくることも少なくないので相手を選んで待とう。

↓Cも同様に待ちの選択肢の1つに入れて闘う。リーチがあるので結構足先に引っ掛かる。

近寄ったら一気に固め倒せ

まずはお約束。ヒットしたときはミスっちゃだめだぜ。

・↓A～B～→C～←C～半月斬（鳳凰脚）

画面端に追い込めるときや固め続けるときは小半月斬、ラインからの起き攻めなどに移行する大半月斬を使う。

→C～←Cがすでに遠いとつながらないこともあるので遠いと思ったときは小を使えば安定する。

・A～B～斜めC～空砂塵

Aは目押しで数を増やせるので斜めCがすからない程度に増やして決めよう。

端に追い込んだときは、壁の耐久性を稼げるのでかなりおすすめ。→C↓←Cで位置が入れ替わることもあるのでこの連続技が相手に脅威となる。が、しゃがまれるとすかるためヒットの確認はできるだけ早くすることが重要。

連続技は基本的にはこれだけでいい。重要なのはむしろガードされたときに固めが続行できるかどうかだ。近、遠、↓Aは、ガードさせた後すべて五分。よってブレイクショットが怪しいときはここでやめて攻め直そう。



端にいる相手にJACから始めれば空砂塵までの、



一度の連続技だけで壁を破壊することも可能。

A（↓A）～BのBは、相手が一瞬先に動けるくらいの隙しかない。よって小JCからAに戻るループと下Aに戻るパターンで攻めていくことができる。

コンビネーションアタックをガードされたときには、A～Bからの↓C（ディレイ含む）も混ぜていくとガードを誘いやすい。ヒット後はジャンプDからの背後攻撃など、ガードされた後もほぼ五分なので、再び小ジャンプや遠C、もしくはキャンセル半月斬などで厳しいチェックをしていこう。

起き攻めが微妙です

リバーサルが簡単で、なおかつHパワー以上だとブレイクショットにダウン回避が加わるため、跳び込みや下段からのまっすぐな攻めだけだとなんにもできない。

起き攻めの選択はたくさんあるのだが今回は紹介しきれないのでまずはラインを使って起き攻めを覚えよう。

ラインの起き攻めとは、相手の起き上がりに反対ラインに待機し、相手の正面から表と裏のどちらかに移動して攻撃するので、ガード方向を惑わせる上にリバーサルの心配を受けない攻撃手段。

しかしキムの対ライン攻撃のCは、ほかのキャラに比べて技の出が遅いためどっかのガキんちょみたく何でもかんでもヒットした後はライン攻めというわけにはいかない。狙えるポイントを先にいうと、

・大半月斬後
・ABCのコンビネーションアタック後
・鳳凰天舞脚後
・投げ後

が挙げられる。しかし大半月斬とABCの後は、ライン移動がダッシュしながら出せるのを利用したダッシュDを半月斬、ABCの後にすぐ決め、なおかつそこから最速で相手に近寄るダッシュができないと相手に先にCを決められてしまうという、わりと難度高めな作業を要する。

そのかわり、ものにすると格段にパワーアップするので各自で練習してほしい。

キャラ数が多い分ページの都合で一部分を強化するような攻略となったが君たちのキ



相手をダウンさせた後に素早くダッシュD、



さらに素早くダッシュで相手より先に動けるのでCを決めよう。

ムをバージョンアップさせられると思う。

そのほかの技でダウンさせたときには起き攻めにラインが使えないのでジャンプDからの背後攻撃や下段攻めなどなどいろいろ必要になってくるのだが、それはまた別の機会に…。

時代は"かぽえら"だね〜
ボブ・ウィルソン

打撃力は高いので、C攻撃など痛い技で勝負！
担当：KAL

カポエラ



基本戦法は今までどおり！

ボブが手っ取り早く勝ちを狙った場合の単純な戦法として強力なのが、小ジャンプしての大キック(小ジャンプC)だ。これを繰り返し出していくのがとりあえず強いが、さすがにこれだけは攻めが長続きしない。相手の昇り攻撃や対空必殺技で落とされてしまう。

そこで、ほんの少しでいいので、工夫をしてみる。

例えば相手にしているのが対空必殺技のないキャラだったとすると、連続したジャンプ攻撃に対してとってくる対応策は、昇りジャンプ攻撃であることが多い。これが読めているなら、こちらは小ジャンプではなく大ジャンプをするのだ。より高い位置から攻撃すればなんの問題もない。このとき出すのもCボタンで出る強攻撃、通称"人"だ。

対空必殺技を備えているキャラが相手のときは、ジャンプタイミングそのものを少しずらすことで揺さぶりをかけられる。これは相手が対空必殺技を空振りするまで少しの間様子を見る、でもいいし、一瞬だけ跳ぶのを控えてフェイントをかけるのでもいい。



頼りになるけど、これだけではダメ。

新技、サイドワインダー強し！

これまで、攻めたくても自分からは攻めていく手段がなかったボブだが、新必殺技のサイドワインダーのおかげで、地上戦がずいぶん楽になった。

このサイドワインダーという技は、出したときのお互いの間合いによって、隙が大きく変化する。相手キャラの目の前など、近くから出してしまうとめりこんでしまい、反撃を受けてしまうが、スタート時くらいの間合いなど、少し距離をおいて出せば、ガードさせたあと離れるのでまったく反撃は受けないのだ。

このことに気をつければ、出も早く判定も強いので、中距離あたりでお互いがうろうろしているときの第1手として、小ジャンプCと同じくらいに使ってもいいぞ。

また、後ろ側にも攻撃判定があり、低い姿勢で高速前進するので、対空兼反対側への逃げ技、としても使える。自分が端に追い込まれているときに、相手がジャンプしてきたら狙ってみよう。



これくらいなら、もうサイドワインダーを出せる。

防御面は？

防御関係の話だが、対空問題は、これまでボブを使ってきていてなれている人、また反応の早い人は、レバー前斜め下＋Aで出る対空キック、エレファントタスクを早出ししていけばいい。ただし、例によって、ビリーの棒や崇雷のジャンプCのような下方向に強い技は落とせないので、落とせるキャラ、落とせないキャラを早く覚えてしまおう。

またスタート時よりやや近い距離、サイドワインダーを出すにはちょっと近いかな？という間合いでは、ジャンプそのものを防止する跳び防止技として、遠距離立ちB（上段回し蹴り）を出していくのもいい戦法だ。この間合いはお互い小ジャンプしたくなる間合いなので、それをペチッ、ペチッと落としていくのだ。

もちろん、バックジャンプCや垂直ジャンプCといったジャンプ対空も有効な選択肢のひとつ。これらをほどよく混ぜて使っていこう。

ゲージを使用した防御関連ネタでは、ダウン回避が使える。特に奥ラインにいるときには積極的にダウン回避しよう。ボブの対ライン攻撃は、手前から奥への立ちCが長く強力なので、奥にいるときにダウンしたらダウン回避で素早く手前ラインに移動、対ライン攻撃からの連続技を狙っていくのだ。

ブレイクショットは、基本的に狙っていかなくていい。きつい固めで端に押しつけられたときだけ、仕方なく使う。それでも、足払いなど姿勢の低い技にかけてしまわないよう、きちんと見て入力すること。ボブのブレイクショットは、斜め上に跳んでいってしまうモンキーダンスなので、立っているところにかけないとよく空振りしてしまうからだ。

そのほかの技について

ボブには投げからの追い打ち必殺技があるが、これが出なくて困っている人に朗報。実は投げた後、前斜め下に2回、コンコンとレバー入力するところまできちんとコマンドをいれたら、あとはCボタンを連打しているだけで最後まで出てしまうのだ。前斜め下の2回はタイミングをはかる必要がないので連続入力でOK。あとはボタン連打だけだ。ただしこの技、最後まで決めてもたいして減らないので、立て続けに攻撃していきたいときにはわざと2段階目、または初めの投げだけで止め、相手に休む暇をあたえず起き攻めなどに出たほうがいい場合が多い。

跳び込み後の固めなどに使っていくといいのは、屈Bと立ちB。弱気な相手には BB→BBとコンビネーションで出していき、接近しつつ攻撃だ。よく暴れて抵抗してくる相手には、屈Bをしつこく出していこう。そして同時に溜めを作っておき、ばれないようにランダムで、屈Bのどれかにキャンセルをかけてワイルドウルフかサイドワインダーを出していく。

連続技について

跳び込んだあと、様子見などはなしで連続技を狙いつつ固めていきたいなら、屈BB前斜め下C（最後浮かし技）のコンビネーションをどんどん使っていこう。これなら最後の浮かし技がヒットしたのかどうかを見てから、必殺技のコマンドを入力できる。これは連続技で、モンキーダンスを使う。もしBBCがガードされていたら、時間差をかけるかかけないかでサイドワインダーを出していこう。



屈B→Bときて、次も屈Bか…、



もしくはコンビネーションの立ちC。固め続行系。

対ライン攻撃のあとは、通常時はサイドワインダー、使用可能状態なら超必のデンジャラスウルフを出していこう。

対ラインを出すときはダッシュするのをお忘れなく。



ラインがずれたらすぐにダッシュ立ちC！



格闘技スタイル

相手を封じるこの長さ ビリー・カーン

まずは攻めて防御面の信頼を得るのが得策である。

担当：MUP

リーチの長い棒を使って暴れまくるビリーは唯一の不安要素として「押された時の脱出法がない」というのが挙げられる。

今回は強襲飛翔棍に無敵時間がなく信頼できる脱出技はブレイクショットの火龍追撃棍しかない。そこでまずは攻めていってパワーゲージを溜めてブレイクショットを使える状態にするのがいい。

というわけでまずは攻めから見ていこう。

激強ジャンプC

やはりビリーと言えばジャンプCの強さであろう。割と早めに出してもちゃんと相手にヒットさせられ、そこからコンビネーションアタックで↓A~C~火炎三節棍中段打ちを入れていくことができる。



もはや言うまでもない超強力なジャンプC。

この連続技で体力半分は奪えるぞ。

ジャンプCはダッシュジャンプ、通常ジャンプ、小ジャンプ、とにかくすべてのジャンプで跳び込んでいく時に使っていこう。

コンビネーションアタック

コンビネーションアタックの中で使っていくのは3つのみ。

① ↓A~C
② ↓C~C
③ A~B~C

である。

①は連続技専用のもの。接近戦で2回続けて出していったりしてもいいが、基本的には連続技でのみと考えてOK。連続技の最後は火炎三節棍中段打ちにつなぐといいので、↓A~Cは実際↓A~←Cと入力して溜めて作っていくといいだろう。

②は連続技に組み入れていってもいいが、①のよりも出が若干遅いので多少使いづらい。このコンビネーションアタックは接近戦での固め用に使う。

↓A~Cよりもジャンプ防止能力が高いので、接近戦での固めはこちらを使っていくわけだ。これはヒットしたら火龍追撃棍につなぐといい。



新コンビネーション↓C~Cはジャンプ防止に使える。

③はこれも固め用のコンビネーション

相手に当たるか当たらないかぐらいの距離からいきなり速攻でA~B~Cと入力する。最後に出るCの技。これが非常に重要で、足払いをスカす効果があったり出終わった後のスキが全くない。また、Cだけヒットした場合でもかなりの攻撃を持っているのである。

ここですすめたいのがスカった時のスキのなさで、これがフェイントとなっている。すぐさま投げや↓Aにつなげていくとそのヒット確率はかなり高いはずである。相手がビリーに慣れていなくてすぐ手を出してくるようならあえて高度なフェイントは必要ないのでどんどんジャンプCから跳び込んでいこう。これはあくまでも堅い相手のガードを崩すものだ。

常に保険対空に気を配る

攻める能力は非常に高いが、一瞬のスキをついたジャンプ攻撃にあっさりと負けてしまいやすいビリー。そこで要所要所で先読みで対空防御を使っていくのが重要。

その選択肢は4つあり、まず一つが先ほどの②のコンビネーション。

もう一つが雀落とし。これは技のスキがないので、結構多めに使っていってOKだ。だいたい立ちAが届くか届かないかぐらいの間合いで使っていこう。



前作よりも攻撃判定が広いような気がする雀落とし。

次は垂直小ジャンプA。これは横方向に出るリーチも非常に長いので頼りになる。この時に相手がジャンプしていなければそれはそれで相手にヒットさせるようにAを出していこう。

最後はバックダッシュ。これはどうしようもないと思った時に使う。まぁ素直にガードしてもいいけどね。



リーチのある垂直小ジャンプAも使っていこう。

バックダッシュした後は↓Aか小ジャンプCを出していくといい。

以上が対空防御のやり方だ。多めに使ってジャンプを未然に防ぐことが重要である。

接近戦

接近戦で使っていくのは立ち、しゃがみA、3つのコンビネーション、火龍追撃棍である。



火龍追撃棍は相手のブレイクショットに注意しつつ使うこと。

これらをうまく組み合わせて抑え込みつつ、保険対空防御、小ジャンプCを狙っていこう。

また、固めである程度距離が離れてしまったら、Cで移動するのもいい。コンビネーションのABCの時のものより移動距離が若干長く、相手に近づくのに適している。スキがないのは一緒なので、投げや↓Aにつないでいこう。



全くスキのないC。ジャンプ防止にもなっているので多用する。

待っていい?

ビリーの対ライン攻撃は長い。従って常に相手とラインをずらして、対ライン攻撃~火龍追撃棍or三節棍、とやるだけで、相手にとっては相当嫌なハズ。でもやってて非常につまんないので特に使っていこう、とは言わない。



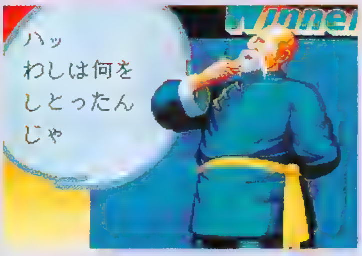
別ライン待ちは最初強いがそのうち対応されるぞ。

隠しキャラクター発見！

裏キャラクター紹介

早速だが裏キャラクターの使い方を紹介しよう。キャラセレクトの時に各キャラにカーソルを合わせて、スタートを押しながらBBCと入力後、**B、Cの順にボタンを押しっぱなしにしながらAかDで決定する**と裏キャラの登場だ。家庭用の場合は前号で載せたギース使用コマンドを入力後、太字の部分だけの入力で使用OK。
裏キャラクターは技だけでなく、性格もかなり変化しているぞ。

タン・フー・ルー



投げ1	裂千掌 ➡+C
対空攻撃	右降龍 ⬊+A
必殺技	旧撃放 C連打
	旧衝波 ⬋タメ➡+C
	旧箭疾歩（弱・強★） ⬇⬋⬅+AorC
	旧烈千脚 ➡⬇⬊+B
超必殺技	旋風剛拳 ➡⬊⬇⬆+BC
	ブラボー烈千脚 ➡⬊⬇+C



ブルー・マリー



投げ技1	ヘッドスロー ➡+C
(投げ技からの)連携技	アキレスホールド ➡⬊⬇+C
対空攻撃	クライミングアロー ⬊+A
追い打ち攻撃 [※相手を転ばせた時]	レッグプレス ⬇+B
必殺技	M.スパイダー★ ⬇⬊➡+C
	M.スナッチャー ➡⬇⬊+B
	フェイスロックコンボ M.スナッチャー〜⬋➡+C
	ストレートスライサー ⬅➡+B
	M.クラブクラッチ S.スライサー〜⬅⬋⬇⬊➡+B
	クイックスウェー A+B
	バックドロップ Q.スウェー〜➡⬊⬇⬋⬅+C
超必殺技	M.タイフーン ➡⬅⬋⬇⬊➡+BC
	M.ダイナマイトスウィング A・A・⬅・B・C

ブルー・マリー

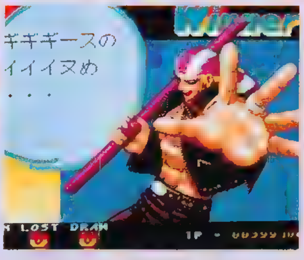
A ― C ― [→↘↓↙←C]
B 2/2
↓A ― ↓C ― [→↓↘B]

[ ] は前の攻撃がヒットした時のみ



ビリー・カーン





ビリー・カーン

A ― C
↓A
B ― B ― C ― →C ― ←C
↓B
↓B ― ↓C

↓C ― C ― ↓C ― ←→C

投げ技1	一本釣り投げ ➡+C
接触技	地獄落とし ➡+B
追い打ち攻撃 [※相手を転ばせた時]	頭割下方撃 ⬇+C
必殺技	三節棍中段打ち ⬅タメ➡+A
	火炎三節棍中段突き 三節棍中段打ち〜⬅➡+C
	雀落とし ⬇⬋⬅+A
	集点連破棍 (しゅうてんれんぱこん) A連打
	強襲飛翔棍 ⬋⬇⬊➡+B
	火龍追撃棍★ ⬇⬋⬅+B
	水龍追撃棍★ ⬇⬋⬅+C
超必殺技	超火炎旋風棍 ⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅+BC
	紅蓮殺棍 ➡⬊⬇+C

アンディ・ボガード

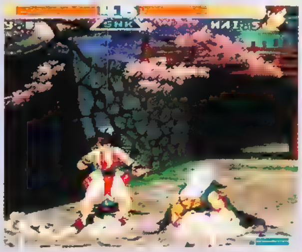


アンディ・ボガード

A ― B ― C ― →C ― ←C
↓A
B ― ↓B ― ↓C
↓B ↘C

↘A ― C ― C ― C

投げ技1	内股 ➡+C
空中投げ [※ジャンプ中入力]	不知火蜘蛛絡み ⬇⬇+C（※1）
対空攻撃	上げ面 ⬊+A
追い打ち攻撃 [※相手を転ばせた時]	くない弾 ⬇+C
必殺技	闇浴びせ蹴り★ ⬅⬇⬋+B
	激　飛翔拳 ⬇⬋⬅+C
	斬影拳　穿（うがち） ⬋➡+C
	幻影不知火　飛影 (ひえい) ダッシュ中➡⬊⬇+D
超必殺技	絶　裂破弾 ⬇タメ⬊➡+BC
	爆裂天翔拳 ⬋⬇⬊➡+C



※コンビネーションアタック表は編集部で調べたものです。



開発スタッフ募集

■職　　種／デザイン・プログラム・サウンド ■応募資格／短大・専門学校卒以上、経験者優遇。
■応募方法／まずは履歴書、職務経歴書を当社に郵送してください。
■申込み先／〒604 京都市中京区東堀川通御池下ル 三坊堀川町55-1 大同ビル　株式会社 彩京
Tel.075-223-3618 Fax.075-223-3638 ホームページアドレス http://mailhost.net/~psikyo

CONTENTS | GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・NO.192
4.15 15 April 1997

■ストリートファイターEX全国大会までもう少し！選手やギャラリーに選ばれた人には通知が届いているハズだ。今のうちにたっぷりと腕を磨いておこう！さらに、選出されたラッキーな人は、大会会場でアレを見られるかも!?とにかくお楽しみに!!
■目次用むーちゃん激烈募集中!!お葉書きプリーズカモーン!!
■ゲーメストと共に、修羅場をかいくぐってくれるデザイナーさん超絶募集中!!連絡はこちらへ➡(03)3293-9324 ゲーメスト編集部 担当：霜田まで

今月のむーちゃん



（東京都 覆面太郎さん）

ヤケドしそうなニューゲーム

超絶攻略一発指南

特集

ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

掲載広告ご案内

表紙：「鉄拳3」 イラストby藤原ひさし
表紙写真：「怒首領蜂」



AOUショー終演、しかし闘いはこれから始まる

'97AOUショー 最強ゲームはどれだ!? ゲーメスト編集部～座談会～

しもでん…では、まず最初にショー全体を見渡して、感じたことを聞きたいと思う。

C・LAN…格闘ゲームはまだまだ強いなということと、本当にちゃんとしたゲームを作れるところしか残らないなというのを感じました。また、これは最近の傾向だけど、開発中のビデオ出展みたいなものが多かった気がします。

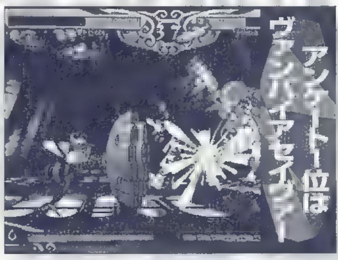
スーさん…ブース別に見ると、タイトーが割と目立ちました。電車でGO!が前面にあってまじかるデートはオネエちゃんでひきこんで、奥にはGダライアスがしっかりあるという感じで。

ACE…カプコンブースはまとまりがよかった。ユーザーのニーズに応える作品が、キレイに並んでいたと思う。



号外発行を待つ来場者。異様なまでの緊張感が、号外製作スタッフにのしかかる!

しもでん…じゃあ、さっそく気になるニューゲームのほうの話を聞いていってみたい。



アンケート1位はヴァンパイアセイヴァー

しもでん…アンケート1位になったヴァンパイアセイヴァーについてどうですか?会場でプレイした人から話を聞いてみたいと思うんだけど。

DS1…とにかくこのゲームはキャラが好きなんで、ゲーム内容がどうであろうとやりますよ。個人的には、バレッタだけは好きになれないけど。

ハマー…僕はバレッタが最高ですね。

MOMO…新キャラのキュービーに注目していたんだけど、

AOUショー人気ゲームランキングアンケート最終結果発表

<総合部門>

	タイトル	メーカー	得票数
1	ヴァンパイアセイヴァー	カプコン	1095
2	鉄拳3	ナムコ	448
3	ストリートファイターIII	カプコン	370
4	電車でGO!	タイトー	324
5	Gダライアス	タイトー	192
6	SAMURAI SPIRITS NEO GEO 64 (仮称)	SNK	147
7	アルマジロレーシング	ナムコ	103
8	ときめきメモリアル～おしえて your heart～	コナミ	89
9	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	88
10	怒首領蜂	アトラス	71
11	マジカルドロップ3	データイースト	54
12	トップスケーター	セガ	53
13	サイキックフォース2 (仮)	タイトー	46
14	バーチャストライカー2	セガ	42
14	子育てクイズ マイエンジェル2	ナムコ	42
16	ストリートファイターEX PLUS	カプコン/アリカ	39
17	バトルサーキット	カプコン	33
18	とべ!ポリスターズ	コナミ	30
19	ハングパイロット	コナミ	27
20	RACING JAM (仮)	コナミ	23

<基板出展部門>

	タイトル	メーカー	得票数
1	ヴァンパイアセイヴァー	カプコン	1080
2	鉄拳3	ナムコ	480
3	ストリートファイターIII	カプコン	455
4	電車でGO!	タイトー	232
5	Gダライアス	タイトー	218
6	マジカルドロップ3	データイースト	114
7	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	111
8	アルマジロレーシング	ナムコ	94
9	子育てクイズ マイエンジェル2	ナムコ	80
10	怒首領蜂	アトラス	78
11	ときめきメモリアル～おしえて your heart～	コナミ	63
11	ストリートファイターEX PLUS	カプコン/アリカ	63
13	バーチャストライカー2	セガ	54
14	バトルサーキット	カプコン	48
15	トップスケーター	セガ	44
16	スカッドレースツイン	セガ	43
17	とべ!ポリスターズ	コナミ	42
18	ハングパイロット	コナミ	36
19	アルカノイドリターンズ	タイトー	25
19	クイズ!セーラームーン～知力・体力・時の運～	バンプレスト	25

<オペレーター部門>

	タイトル	メーカー	得票数
1	ヴァンパイアセイヴァー	カプコン	243
2	鉄拳3	ナムコ	123
3	ストリートファイターIII	カプコン	114
4	電車でGO!	タイトー	97
5	ときめきメモリアル～おしえて your heart～	コナミ	53
6	Gダライアス	タイトー	31
6	アルマジロレーシング	ナムコ	31
8	バーチャストライカー2	セガ	28
9	SAMURAI SPIRITS NEO GEO 64 (仮称)	SNK	25
10	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	22
11	ハングパイロット	コナミ	17
11	子育てクイズ マイエンジェル2	ナムコ	17
13	怒首領蜂	アトラス	13
13	トップスケーター	セガ	13
15	バトルサーキット	カプコン	12
15	マジカルドロップ3	データイースト	12
15	サイキックフォース2 (仮)	タイトー	12
18	スカッドレースツイン	セガ	10
19	ストリートファイターEX PLUS	カプコン/アリカ	9
20	アルカノイドリターンズ	タイトー	8

※アンケート結果補足/オペレーター部門は、オペレーターのみを対象に全作品をアンケートした結果。基板出展部門は、ショーに出展されたゲームの中で、実際にプレイできたビデオゲームを対象とし、全回答者を対象に集計している(基板出展部門対象外は、ビデオ出展作とプライズ関係)。総合部門は、ショーに出展された全作品を対象に、全回答者を対象に集計している。

今回の有効回答票数は3927票でした。ご協力ありがとうございました。

実際に見ると動きや技が想像以上にイイ感じだった。特に、相手に卵を産みつけて自分は死んでしまい、相手を養分にして復活する技なんてヴァンパイアセイヴァーでなければできない技。虫っぽさがいい。

DS1…ただ、せめてもうちょっと完成した段階のものをやらせてほしかった。まだ動きが粗いし、旧キャラがあまり変わっていないので…。

N、O…旧キャラの技は、発売の頃には変わっていてほしい。

ぜんじ…シェルキックなど、一部のキャラで特徴的な技がなかったり、性能が変わっていたように感じる。一見ひどい技だからなくすというのはわかるけど、それでそのキャラを使う魅力がなくならないように調整してほしい。その分、別の決めて楽しい技やテクニックがあるとか…。

KAL…気になったのは、ゲージのシステム。ゲージがくらうと増えていくし、1ラウンドで2本ゲージを奪ったら勝ちというシステムはわかりにくい。

ジョッキー…1ラウンド目にパーフェクトをとられると、次は自分のゲージは1本で、相手のゲージはまるまる2本。待たれると逆転は非常に難しい。時間切れになることも多いし。

C・LAN…実際、新しいことをやろうとしていることはわかるんだけど、開発途中なんでどうなるかはわからない。じっくりいいものに仕上げてほしいですね。



キャラクター人気が非常に強いヴァンパイアセイヴァー。それだけに期待は大きいが…。

しもでん…では、もう一つの目玉の鉄拳3はどうでしたか?

SHO…鉄拳2をやっていればすんなり入れるゲームなんで、プレステとかでやっている人もやりやすいと思うんです。

MVP…鉄拳2はプレステなどであとからじわじわとやった人が多いので、今度はかなりいけるでしょう。

ももやん…その分、ショーの会場でもうみんなうまくて、あっという間に瞬殺された。ゲームセンターで入りにくいという気がする。

キャサ夫…それはあるかもしれないね。鉄拳3からやり始めた人は、かなり差がついてしまってキツイかも。ただ、新しい要素はいろいろあるし、やりがいはあると思う。

アディオス…新技もそれぞれ使いどころがあって重要だし、そういう点には好感がもてた。



ほぼ完成に近い形での出展になった鉄拳3。発売は3月中旬〜下旬頃の予定。

しもでん…鉄拳3はなかなか期待がもてそうだね。では、次はストⅢについて聞いてみたい。

KAL…ストリートファイターⅢは、今までのストリートファイターシリーズと違ってテンポが速く、ゲームのプレイ感覚が変わってます。リュウ・ケンは従来通りいけるんですが、新キャラなどは安心して遊べるという感じではない。

MVP…かなりクセのあるゲームですね。パッとやって、わー面白いっていうのがわかりにくい。ただやりこんでいくと、だんだん操作に慣れてきてきちんとした楽しい対戦になると思う。

借金…やりこんでいけばっていう点でひっかかるのは、ストⅢのキャラの濃さですね。エレナと僕とはシンクロしたんですけど、気に入らない人も多いと思う。個性的な新キャラを、やりこむ価値がないって判断されないか心配。

ACE…キャラごとに個性が強いっていうのは、みんなが波動拳、昇龍拳を持っているってわけじゃなくて、使い方が違うってことですね。それは、昔のザンギエフが増えていったみたいに、個性的だからこそやりたくなるみたいな状況になると思います。

MVP…個人的には、キャラの感覚がかなり違うので、自分の闘い方だけでなく相手の対応策を考えていかなければならないのがいいですね。キャラごとにどのように闘ったらいいのか、そこはやりこみがいありそう。

ジョッキー…僕はもっとゲームの中に華がほしい。エフェクトも地味だし、見た目ですごいと思える技を、狙いすまして使えるようなものがないと…。格闘ゲームって、やっぱり見た目ですごいという演出があったほうがやっぱりやる気になりますよ。



アンケートの票をセイヴァーと食い合ってしまった感のストⅢ。2月末に発売された。

しもでん…前評判のなかったわりに4位、5位にくいこんできている、電車でGO!については?

SHO…正直言って最初は感心なかったんですけど、ももやんと渕健に「やったほうがいいよ」と言われてやりにいってみました。やってみたら、こりゃもう面白いでしょうといった感じでしたね。

まず、止まれといったらすぐ止まれるわけではない、妙な緊張感がある操作感覚がよかったです。先読みで周囲を見て、ブレーキをかけたり、汽笛を鳴らしたり、制限速度を守らないと減点されたりと割とシビアで。

キャサ夫…シミュレーションゲームとしては飛行機とか、ボートとかありますよね。でも、電車というものはもっと身近でいいですよね。ただ、最初の2カ月は遊べても、それ以降はどうか。

RED…オレから言わせてもらうと、だんだんうまくなるというか、そういった奥深さってあるのかな?それがないとしたら、それはゲームに似た遊びという感じ。

MVP…アトラクションとして見ればいいんじゃない。そういうものがあってもいいと思うよ。

借金…どうせなら、日本の鉄道だけじゃなくて国とか時代



タイトーイチ押しの電車でGO!

会場アンケートの声

ショーの感想

■格闘ゲーム一色の感じがした前回に比べ、色々なゲームが出てきて面白いと思う。
オペレーター　23歳　男性

■ビデオ出展の作品が今後どうなるか楽しみ。
オペレーター　23歳　男性

■プリント倶楽部やスタンプ倶楽部などが目立ち、よかった。
その他　21歳　女性

■開発度がまだ足りない作品は、これを機によりよくしていく努力をしてほしい。
その他　21歳　男性

■オリジナリティに欠ける作品が多く、作り込みだけで差がついている印象が強い。
メーカー　25歳　男性

■ビデオが弱くなっている。今後AMはプライズに押されると思う。個人的にはSTGにガンバッテもらいたい。
オペレーター　25歳　男性

■とりあえず「地味になった」というのが正直な感想。シューティングや大型ものは元気な感じはするが（インカムがどうかは別）、対戦格闘は、ちょっと元気ない。やっぱりオリジナリティーと見た目がこれからの勝負を分けるのかなって感じ。
その他　22歳　男性

■今回はいかにもさびしいショーですが、今ビデオ出展等の基板（コブラやウルフ）の製品が出てきたときにまた火がつきそうですね。
メーカー　27歳　男性

■格闘ゲームでは順番を守って、一回終わったら次の人にゆずりましょう。
その他　23歳　男性

■シミュレーター系が多かったけど、プレイヤーがプレイしていて楽しいか否かにもう少し気を配ってほしい。
学生　24歳　男性

■ほとんどが続編というのは、けっこう問題かと思います。
オペレーター　23歳　男性

■ポリゴン物がとても多くなっているが、カプコンの2Dものは、それでも面白いと思った。また、NEO GEO 64（仮）は、本当にでるのか不安だ。もう少しクオリティは上げないとダメだと思うし、３Ｄにこだわらなくても良いと思う。
その他　27歳　男性

■大型筐体物は大型のアミューズメントスペースにしか出せない。はじめからそれを狙わず、それを小型化することも考えてほしい。
メーカー　22歳　男性

■全体的にプリクラが多くて女の子にはすごくなじめる雰囲気がよかったけど、類似品が多くてアキが来ないか心配。
その他　18歳　女性

ゲームの感想

■ヴァンパイアセイヴァー（カプコン）
消えたキャラが残念。あとはバランス調整をじっくりやってほしいです。
学生　20歳　男性

■ヴァンパイアセイヴァー（カプコン）
２Ｄ格闘でシステム、バランスを完成させたハンターの続編だけに期待大！
学生　21歳　男性

■ストリートファイターⅢ（カプコン）
全体的にあまり派手な演出はないが、原点に返ったような新鮮さがありました。
フリーター　19歳　男性

■ストリートファイターⅢ（カプコン）
ストⅡのころに戻ったような新しいことをやろうとしているので面白そう。
オペレーター　21歳　男性

背景を無視して、シベリア鉄道とかで、盗賊に襲われたり、石炭を燃やしたりいろいろなことができると面白かったのに（笑）。

ぜんじ…ダイヤを守りつつ、停止線にぴったり止めていくのはそれなりに慣れが必要だと思うんだけど、その他にどんなことができるの？

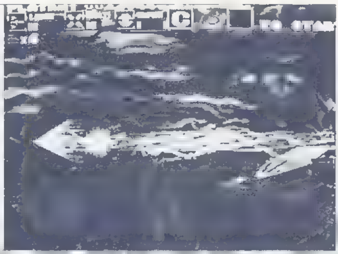
スーさん…各駅、それを完璧にこなしていくほかに、ランダムで雨が降ったり、速度をあげすぎるとトラックが立ち往生してたりします。雨が降るとブレーキがききにくくなります。また、工事してる人に警笛を鳴らすとボーナスが加算されたりと、隠しの要素もかなり入ってますよ。

RED…長く遊べるかどうか、やってみるしかないね。

しもでん…次は、期待が大きかったGダライアス。期待ほどではなかった？

MVP…このゲームも、まだ開発途中のもので、評価できる状態じゃなかったですね。ボスの演出などはなかなかよかったです。しかし、キャプチャーボールというシステムがいまひとつでしたね。

キャプチャーしたザコに挟まれて、自機の存在感が薄かった。特に狙ってキャプチャーするといった爽快感もないし、パッとしなかった。



期待が高かっただけに未完成の状態が残念。発売までにどれだけ面白くなるかが気になる作品。

ぜんじ…背景、ボスのデザインはポリゴンでなければできないすばらしいものがあった。ただ、画面上に出ているザコキャラの陰影がつぶれてしまって汚く見えるのがとても残念。まだ発売まで時間があるので、ゲーム的に前作と同じくらいのクオリティを目指してほしいと思う。

しもでん…アルマジロレーシングはどうかな？

SHO…グループでゲームセンターに行ってわーってやるには、とても面白そうなゲーム。トラックボールというのが久しぶりで、あのでかい玉を回すのが燃えるって感じ。ただ、わーおもしれ～で終わりって雰囲気ではある。

RED…あの企画で、何でワーイって感じになってしまうのかな。ゲーマーとしてはもっとテクニカルなものを期待しちゃうんだけど。



久々のトラックボールを使用したゲームだ。

しもでん…ガンシューティングは3機種出展されていたけど、一番人気はセガの「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」だった。これについてはどうだった？

K-TAN…とにかく爽快感重視で、出てくるゾンビを片っ端から撃ちまくるゲーム。ハアハアいいながらリロードするのがいい（笑）。



ショー会場ではかなりの人が順番待ちをしていた。

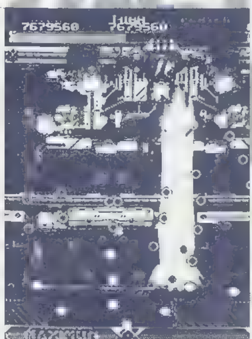
KAL…わりとあちこちに分岐点とか、撃つと壊れてアイテムが出るものがさりげなくいっぱいあるんですよ。そういうのを見つけていくのが楽しい。また、敵がゾンビとか妖怪なんで、罪悪感なく撃ちまくれるのがいいですね。

スーさん…分岐の細かいところやアイテムが出るというのは、気づけばいいんだけど気づかないと回復がないの？っていう感じかも。

ぜんじ…そのへんは、ゲーメストでもちょっと攻略していくといいんじゃない？

しもでん…怒首領蜂は、出展された台数が少なかった割には人気があったね。

CHU…僕はシューティングは普段はやらないんですけど、やる気にさせるゲームですね。



ものすごい弾数だが、初心者でも意外と避けられる。

ぜんじ…それはどういうところで？

CHU…パッと見た感じ、ドワーッて玉がきてこんなの避けられるかって思う（はず）。でも、実際やってみると割とよけられて、「お、おれもニュータイプ？」と思える（笑）。わりとそういう…で、シューターでなくても、やってみるとハマるゲームだと思います。

ビデオ出展作品は世に出るか？



しもでん…今回のショーでも、ビデオで出展されていたものがいくつかあったけど、その中で目をひいたものは何だった？

ヒーコー…SNKのNEOGEO64には期待したいですね。まだゲームが出るのはだいぶ先になりそうだけれど。

ハマー…ビデオのデモの雰囲気はよかった。

ジョッキー…彩京のソルディバイドは、ビデオで見る限りでは絵が凄くきれいで、演出的に見応えのあるゲームになりそう。ビデオを見て期待感が増した。



エス・エヌ・ケイのニューハードNEOGEO64（仮）。年内には発売となるか？

伊勢猫…見た目にキャラが大きく、アクションゲームのような印象。グラフィックはなかなかです。

いなりん…キャラが大きいので、弾よけ中心のシューティングゲームにしないほうがいいんじゃないか。発売はまだ先だろうけど、期待はしています。

しもでん…このほかにも色々なタイトルが出展されていたけど、発売されてからの人気が気になるところだね。



美麗グラフィックが売りのソルディバイド。発売はいつ？

次項へつづく

■鉄拳3（ナムコ）
　完成度が高くどのキャラでもおもしろい。
その他　19歳　男性
■鉄拳3（ナムコ）
　ＰＳに移植されれば、さらにインカムが上がりそう。
オペレーター　25歳　男性
■電車でＧＯ！（タイトー）
　子供のころからの夢だった。出回れば、こづかい全部使うかも（笑）。
一般　28歳　男性
■電車でＧＯ！（タイトー）
　大人から子供まで、広い年齢層にウケそうだから。
オペレーター　21歳　男性
■電車でＧＯ！（タイトー）
　会社員などが遊びそう。高インカムを期待できる。
オペレーター　23歳　男性
■Ｇダライアス（タイトー）
　ポリゴンをあのような形で使うのは良。メカものだし、演出が良くマッチングしている。あとはゲーム性が良ければ。
その他　24歳　男性
■ SAMUARAI SPIRITS NEO GEO 64（仮）（SNK）
　いつの間にポリゴンとは。ビデオの演出はさすがです。内容も練られたものであるといいですね。
オペレーター　24歳　男性
■ SAMUARAI SPIRITS NEO GEO 64（仮）（SNK）
　初めは高そうだけど、カートリッジ交換で次のがゲームできるなら。イケルか？
オペレーター　30歳　男性
■アルマジロレーシング（ナムコ）
　カンタンで筐体もかわいい。
オペレーター　28歳　男性
■ときめきメモリアル～おしえてYour heart～（コナミ）
　うちの店にいっぱいいるんスよね、メモラーが…。
オペレーター　23歳　男性
■怒首領蜂（アトラス）
　アツそう。弾多し。ビバ、シューティング！
学生　19歳　男性
■マジカルドロップ3（データイースト）
　とにかくかわいい！ゲームもわかりやすいし、見たとたん好感が持てました。
オペレーター　24歳　男性
■サイキックフォース2（仮）（タイトー）
　私の周囲の反響もすごく、ぜヒやってみたいです。
学生　21歳　女性
■バーチャストライカー2（セガ）
　前作がいまだ人気・高インカムだけに興味深い。インターフェイスをもっとハデにしていただきたい。
オペレーター　19歳　男性
■バトルサーキット（カプコン）
　面白いっス！横スクロールアクション、当分こまらないかも。
大学生　19歳　女性
■ハングパイロット（コナミ）
　ちくしょ～、このネタ先にやられちゃったい…。
メーカー　27歳　男性
■RACING JAM（仮称）（コナミ）
　見た目はよくできている。操作してみないと内容はわからん。
メーカー　27歳　男性
■ＰＦ573（仮称）（コナミ）
　作りはよい（グラフィックなど）、あとはゲーム性だ。立場的にはコストの問題もあるが…。
オペレーター　23歳　男性
■クイズ！美少女戦士セーラームーン～知力・体力・時の運～（バンプレスト）
　かわいいので。
オペレーター　21歳　女性

このほか多数のコメントが寄せられました。アンケートにご協力くださった皆さんありがとうございました。

石井ぜんじ AOUショーを斬る

これからのゲームに期待したいこと

今回のショーでは、パッと見て凄い、目を奪われるというほどのものはなかった。カプコンのストリートファイター3、鉄拳3はシリーズものの期待に応えるべく、かなりしっかり作りこんでいる感じがする。だから決して不作だったわけじゃない。

この2機種は、世界観よりプレイして楽しいか、面白く遊べるかがポイントになるゲームだと思う。確実なヒットが見込めそうで、ゲームセンターになくてはならないタイトルだろう。

だが、やっぱり期待したいのは、パッと見た瞬間、「これだ!」と思えるゲームである。ストZERO2も、はじめて見たときはそうだった。そこまでヒットしなかったがバーチャロン、ソウルエッジは訴えかける迫力を持っていたと思う。

今回のショーでは、まったくの新作でそういうものを感じさせてくれるものがなかった。それがまず残念なところである。

シリーズものとしては、ヴァンパイアセイヴァー、Gダライアスが独特のインパクトを持ち得るタイトルである。前作のヴァンパイアハンター、ダライアス外伝は、インパクトもありゲーム性も素晴らしく、文句につけようのない作品であった。

それだけ素晴らしい作品にもかかわらず、最高ランクの大ヒットまでいかなかった理由は、世界観の特殊さや、そのときの流行によるものが大きい。だが、良作は時間がかかっても評判を呼んでいく。次回作により期待が集まり、よりヒットする下地ができていくのである。

そこで、やはり期待したいのはそういうカリスマ性のあるゲームである。そして、それをシリーズ化して、プレイヤーの期待どおりのゲームにしていってもらうのが、最も望みたいところなのだ。

その点で、ヴァンパイアセイヴァー、Gダライアスは前作の完成度が高かっただけに、かかってくるプレッシャーは大変だと思う。シリーズの持ち味を失わないよう、プレイヤーの要望とわがままを聞き分けて、良い作品に関していってほしい。

そして、新しいシリーズものになり得るゲーム作りを、各メーカーにがんばってほしいと思う。それは、対戦格闘ゲームやシューティングだけに限らない。

現在のゲームセンターでは、マニアックな対戦格闘、シューティングと一般向けのゲームの間に差がありすぎる。本当は、この隙間が狙いめと思う。なかなかそんな余裕がないというのが正直なところかもしれないが…。

カリスマ性のあるゲームは、世の中の流行を変えてしまう力を持つ。ゲームの世界ではそれが可能なはず。そういうゲーム作りを目指してほしい。使い古された言葉だが、ゲーム性・世界観とその演出ともに、アイディアとオリジナリティが一番の要素となる。

マンネリ気味のアーケードゲームに、もう一度目が覚めるようなインパクトのある作品の登場を望みたいものである。

AOUショー出展ゲーム・ゲーメストライターイチ押しゲームはこれだ!

P.N	一押しゲーム
C・LAN	鉄拳3
CHU	プライズ関係
Dr.ACE	ヴァンパイアセイヴァー
DS1	ヴァンパイアセイヴァー
FRS-NO	鉄拳3
GYU	電車でGO!
K-TAN	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
KAL	ヴァンパイアセイヴァー
MOMO	ヴァンパイアセイヴァー
MVP	バトルサーキット
P・鈴木	ヴァンパイアセイヴァー
SHO	電車でGO!
VMT-RED	怒首領蜂
アディオスToshi	鉄拳3
伊勢猫	ソルディバイド
いなりん	なし
がっちん	鉄拳3
キャサ夫	電車でGO!
きらり屋	怒首領蜂
京城	ヴァンパイアセイヴァー
珈琲ふりーく	ヴァンパイアセイヴァー
借金	ストリートファイターIII
ジョッキー★笹岡	ソルディバイド
スー	鉄拳3
するずる	なし
立衆多	バーチャストライカー2
田渕健康	SAMURAI SPIRITS
ハマー	ヴァンパイアセイヴァー

潰せジャッキー伸ばせマイキャラ

Virtua Fighter 3

©SEGA1996.

ポイントを絞ろう

初心者に贈る 投げるタイミングはここだ!

ポイントを絞り、タイミングを覚えたらあとはチャレンジ。

今回のテーマは予定通り投げについて解説していきましょう。内容は、どのような状態の相手を投げることができるのか、から対戦の上ではどの状況で投げにいくべきなのかまでです。

そして、ここで言う投げとはⓅ+Ⓖの基本投げを含む立ち投げのことが中心で、しゃがみ投げはその都度軽く説明するにとどめます。

もちろん、初心者を対象としていますので、安心して読んでやってください。

投げ技成立の条件

まずは基本的なことから始めましょう。投げ技を決められる状態とはシステム上でしっかり定義されており、いかなる状態の相手でも投げられるというわけではありません。

そして、その制約上のシステムとは第一に間合い。キャラと技によって多少の違いがあるものの、投げ技には間合いというものが存在します。

よって、この投げ間合い外での投げ技の試みというものは、相手を投げることはできず失敗してしまうのです（失敗モーション）。



投げには間合いがある。遠いと投げることはできない。



しゃがんでいる相手を投げることはできない。



技の出かかりも投げることはできない。覚えておこう。

次に、相手の状態にも左右されます。わかりやすいのは相手が立ち状態でないと投げ技が成立しないということ。

ほかに、相手の技の出かかりを投げることはできないということです。例外的なものにアキラの鉄山靠がありますが、とりあえずは置いておきましょう。

第1のステップ 投げ確定の状況でしっかりと投げる

ここからは、どのような状況で投げにいけば成功しやすいかということを考えていきましょう。なかなか投げが決められない初心者の方には、ポイントを絞ってみるのが手っ取り早い方法です。

まず相手の起き上がり上段（判定は中段）蹴りを立ってガードしたあとに投げてみましょう。

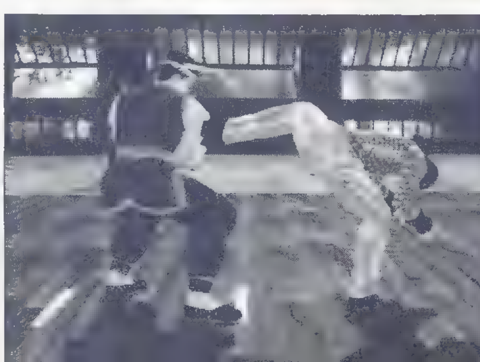
この場合、投げは返し技なので入力のミスさえなければ必ず相手を投げることができます。つまり、確定で投げが決まるということです。

この状況下であれば、相手との間合いも近いため距離を詰める必要もなく、その場から投げのコマンドを入力すればOKです。さらに極端な話になれば、Ⓟ+Ⓖを連打するだけで簡単に投げを決めることができます。

ただし、起き上がり下段蹴りをガードした場合は、このやり方は通用しません。たとえ相手のスキの大きな技をガードしたとしても、相手はしゃがみ状態になっているからです。

ここで、しゃがんでいる相手は投げることができないというシステムが適用されます。

逆に、しゃがみ投げを保有しているキャラを使用しているならここが狙い目でしょう。初心者でウルフ、ジェフリー、パイ、鷹嵐、葵を選んだプレイヤーは、この状況をしゃがみ投げすることから始めると良いのではないでしょうか。



起き上がり上段蹴りを立ちガードすれば投げが確定する。



起き上がり下段蹴りの場合は相手はしゃがみ状態にある。

なお、しゃがみ投げは前ダッシュしてからでないと投げ間合いに入らないのがほとんどです。

ここまでは、投げ確定の状況を投げるだけなので、練習をすればすぐにできるようになるでしょう。投げが失敗してしまうのは、入力のタイミングが遅いだけです。ガードしたらすぐに投げを試みればOKです。

どちらかというと、初心者であれば、この投げ確定の状況に持っていくほうが、投げることよりも何倍も難しいはずです。投げはできるようになったが、投げられる状況を作れないというのなら、意識して相手をダウンさせたりして工夫してみましょう。

第2のステップ 確定ではないが投げ技に挑戦してみる

さて次のステップは、投げが確定ではないが投げを試みることに挑戦してみましょう。

基本的には相手の大技らしきものに試すのが良く、しっかりとガードをしないとチャンスは巡ってきません。

また、このときは前にダッシュしてから投げを試みましょう。これは必ず行ってください。相手の技をガード後その場から投げが成立するのは、起き上がり蹴りを除くとほとんどありません。



中段蹴りをガードしたあとは投げを試みてもいいだろう。

じつは、初心者が投げが決まりにくいという悩みは、この前ダッシュを怠っているからではないでしょうか。

ただ、先ほども述べたように投げが必ず決まる状況ではないので、投げを試みたが打撃で押し返されたりもするでしょう。

だからといって、あきらめて投げをまったく行わないのはどうかと思います。何回もチャレンジすることによって、自分なりに投げにいけそうな状況をつかんでくるはずです。

これが対戦における経験値と言われるもので、この積み重ねによって上級プレイヤーへ少しずつ近づくわけです。

そして、投げが決まりやすい技や投げが決まりにくい技が自分なりに整理されていき自然と手も動くようになっていきます。

あとは読みとチャレンジ精神です。投げにいくこと自体にもリスクがあることを理解してください。

第3のステップ スキの少ない技を当ててから投げにいく

なにも相手の技をガードしてからだけが、投げにいくタイミングではありません。こちらが技を当ててから投げにいくことも重要です。

ただ、その場合はスキの少ない技で行ったほうが有効なのは言うまでもないでしょう。

となると、立ちⓅやしゃがみⓅを相手に当ててからの投げが有効だと気付くはずです。うまいプレイヤーを参考にしてもわかります。投げが決まったときに「あ、投げた」ではなく、何をしてから投げたのかを見ると、パンチ1発からの投げというのは多用しているはずです。



立ちⓅや下Ⓟをヒットさせてからの投げは基本戦法。

自分も使ってみましょう。初めはタイミングが分からないかも知れませんが分かるまでやりましょう。ワンパン投げができるようになれば、もう立派な中級者です。もちろん前ダッシュしてから投げることを忘れないでください。

ここで、カウンターヒットの場合は…となるといろいろ変わってきますが、今回は考えないことにします。

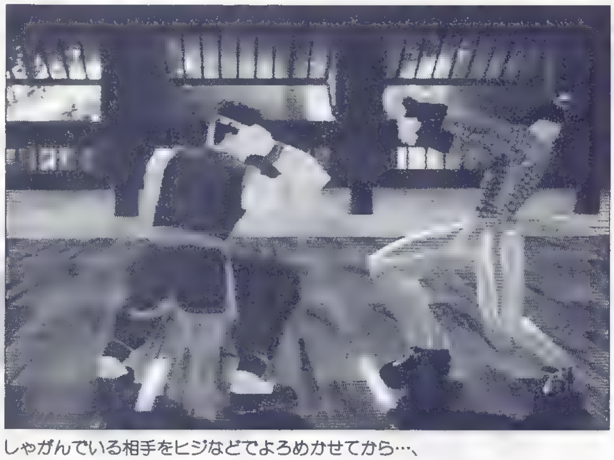
使うところはどこでもOKです。ラウンド開始直後、相手の連携の間、自分が手数で押しているときに、パンチからの投げ、攻めのバリエーションと呼ばれるものに幅が出てきます。

第4のステップ 相手をよろめかせてから投げに行く

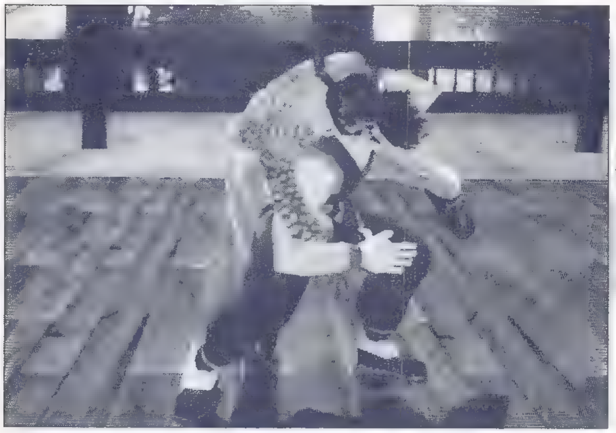
ここまでの投げに行くタイミングは、相手の技をガードしてからか技で止めてからのカウンター的なものでした。

では、最後に相手をよろめかせてから投げにいくと有効だということを覚えましょう。

まず、よろめかせる技とは何か。ヒジ（⇨P）、中段蹴り（⇘K）、起き上がり上段蹴り（判定は中段）などです。



しゃがんでいる相手をヒジなどでよろめかせてから…、



前ダッシュして投げ。一部では確定と言われている？

これらの技はしゃがんでガードすることができず、しゃがみの相手にヒットさせるとよろめかせることができます。

これで相手の自由を奪い、一気に前ダッシュして投げるのがコツです。迷いがなければないほど有効で、決め打ちで使うと感覚をマスターするのに時間がかかりません。

この投げを回避するのは容易ではなく、上級者でも難しいとされています。

この厳しさはやられると1発でわかります。自分がやられるとキツイものは、自分も使って相手に試せばそれだけ有効ということです。このよろけ投げは非常に強力で、レベルアップには欠かせない武器となるはずです。勇気を出して行ってください。

そして実戦へ 怖がらずにプレイ

まとめてみましょう。投げるタイミングは、起き上がり上段蹴りを立ちガードした後、大技をガードした後、立ちⓅやしゃがみⓅをヒットさせた後、そしてよろけさせてからの投げです。

とにかく、初めはポイントを絞ることが重要です。相手の連携途中にⓅ+Ⓖ投げで切り返そうとすることだけはやめましょう。あまりにも成功率が低すぎます。

そして、投げやすい状況に持っていくにはどうしたらいいか考え始めます。こうなればもう立派なマニアです。

対戦攻略記事やうまいプレイヤーを参考にして自分も試そうとするはずです。そして、また考えプレイする。頭ではわかってもすぐにできないのがおもしろいところです。さあ、自分が納得するまでプレイしましょう。

マキシマムも終わり、ほっと一息…

旅立たざる者の章

毎回、少しだけでも全キャラ載っていたほうがいいね♥と
いうことで始まったこのコーナー。いかがでしょうか？

アキラ　ローキックカウンターからの攻め

すでに知られた話だが、易前腿(⬇K)がカウンターヒットした場合、相手の立ち・しゃがみといった状態を問わず、連続的に投げることができる。

コツは易前腿がカウンターでヒットして、「ガッイ〜ン」という効果音が発生したら投げを入力。投げは先行入力が可能だ。

また相手がこちらの投げを読んで、投げ抜けコマンドを入力するようなら、崩撃雲身双虎掌に切り替えても良いだろう。



ローキックがカウンターでヒットしたら…、



投げが確定する。重要！

サラ　打ち上げ！

さあ、スピンヒールソード後の追い打ち第2弾いってみよう。これも、しゃがみ状態の相手に当てたときに行うもので、ドラゴンスマッシュキャノンで打ち上げ、そのあとは、ジャックナイフかサマーソルトで追い打ちする。サマーを当てる場合はよっぽど近い間合いでSヒールソードを当てないと決まらないので、普段はジャックナイフのほうを使うようにしたほうがいいだろう。トーキックジャックナイフでも構わない。



しゃがみヒットの場合は足の戻りが立ち状態ヒットのときと違うので注意。



そして打ち上げる！

ラウ　烈火虎穿脚での起き攻め

今回も相手の起き上がりを攻める小ネタでいってみよう。

これまでは、騰空斜掌（⇧Ⓟ）を使ったものを取り上げてきたが、今度は烈火虎穿脚（⇧Ⓚ）である。

使うタイミングは双方向じで、相手の起き上がり下段蹴りに合わせるとやりやすいだろう。

そして、ヒット後に相手が浮いていたら、そのままコマンドいらずの斜上掌が自動的に仕込まれているため、連掌転身掃脚で相手の体力を大幅に奪える。

また、烈火虎穿脚がヒットした場合でも必ずしも相手はダウンするとは限らないが、このようなときは、投げがほぼ確定で入る。

ほぼ確定というのは、本当は確定なのかもしれないが、タイミングが難しいか、烈火虎穿脚の当たり具合が影響しているか不明。ただ、投げは大地倒襲が一番成功率が高い。まあ、かなりの確率で投げが決まるので使っていきたいコンビネーションではある。

ただ実戦では、烈火虎穿脚ヒット後に相手がダウンしたかしていないかを判断するのが難しいのが欠点。まあ、決め打ちで使ってみてね。



浮いたら連掌転身掃脚。ヒットなら投げがいい。

パイ　多段技メインのキャラに対して手を効果的に使う

VF3では、前にも増して2段連携の技が多くなっている。ラウの鳳凰槍掌（⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ）、サラのエルボーサイドチョップ（⇨Ⓟ➘Ⓟ）、ジャッキーのエルボースピンキック（⇨ⓅⓀ）、アオイの旋桜（⇨ⓅⓅ）などなど…。

これらを燕旋擺柳（敵攻撃時⇦Ⓟ＋Ⓚ）タイプの技でとろうとすると、初弾を⇙Ⓟ＋Ⓚと入力しなければならない。しかし、ラウが鳳凰槍掌を出すと思ったら実は斜下Ⓟだった…、なんてこともありえる。

そこで、このような2段技を取りたい場合は「雲手⇓燕旋擺柳」と入力しておけば、鳳凰槍掌でも斜下Ⓟでも対応できてしまう。ちなみに相手の技が一段目がキック系であってもディレイ入力できたならば「くらい燕旋擺柳」が成立する。対ジャッキーなどに応用可能だ。



ここでラウが2段目をすでに入力完了していれば連携取りできる。

ジェフリー　速攻で転落させる

今回は一風変わったリングアウトネタ。対戦ではそんなに決まんないと思うけどね。

まず自分はジェフリー。そして相手はラウ。重要なのはラウのステージなので別にほかのキャラでも可。

さて、スタートしたらまずは1回バッグダッシュ。そして1歩下がろう。

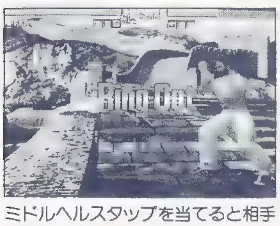
ここに相手が近寄ってきてそれをジェフリーはバックスローで投げる。そうしたら相手の背中にミドルヘルスタップを叩き込んでやろう。

すると相手はちょうど壁の切れ目を抜けてダイブする。んでリングアウトってわけ。

狙ってできないけど一度試してみるとおもしろい。相手のダイブが超笑えるぞ。



まずはバックスロー。



ミドルヘルスタップを当てると相手は場外へ向かってダイビング。

カゲ
空中コンボが苦手な人へ…

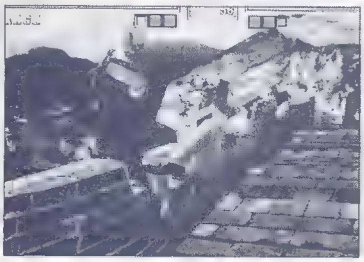
弧延落を使用する空中コンボというのは、基本的に浮身膝蹴り（⬇⇒Ⓚ）からの散弾螺旋裏蹴り（ⓅⓅ⇐ⓅⓀ）となるが、初心者にはどうも浮身膝蹴りが難しい。

そこで今回、明らかにリングアウトを狙える状況のときのアドバイスをしよう。

自分がリング際に追い込まれた状況は、実際ピンチだが、相手もかなり警戒している。つまり、弧延落、浮霞（⇐⇩Ⓟ＋Ⓖ）の投げが決まれば、いつでも逆転が可能だからだ。

この2つの投げ技、浮霞はもちろんのこと、弧延落に限ってもイズナ落としをした場合、同時にリング外へ落ちても悪くてもドロー（引き分け）となり、負けることはないのだ。

だから、リングアウトを狙える状況時、必ず投げを決めることができる場合、2つの投げで二択をしかけ、弧延落にしたときはイズナ落としまで出しきってしまうようにしよう。これで無駄な負け試合もなくなるぞ。


運命は共に…。でも、勝つのは俺。これも運命…。

リオン
鷹嵐限定コンボ

VF3からの新キャラである鷹嵐だが、超重量級であるため通常ヒットしたらダウンするような技でもダウンしなかったり、浮かなかったりするものが多いというメリットをもっている。しかし、それと同時に普通は連続ヒットにならない技などが連続ヒットになるというデメリットも持ち合わせているのだ。

そんな鷹嵐を相手にしたときに、リオンはどの技が有効なのかを紹介していこうと思う。

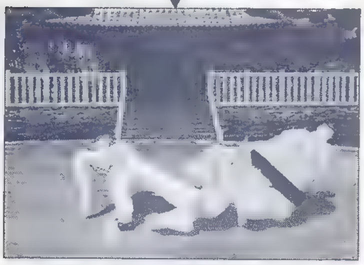
まず、お手軽で強力なものは、落撃掌（⇘ⓅⓅ）だが、他のキャラに落撃掌を出すと、1発目の穿陰掌（⇘Ⓟ）がカウンターでないかぎり落撃掌が連続ヒットになることはないのだが、鷹嵐の場合だけ穿陰掌がカウンターヒットをしなくても連続ヒットとなるのだ。よって、落撃掌→前掃腿というコンボが成り立つのだ。

コンボという点については、連環穿掌（ⓅⓅⓅ）でダウンしたあとに、普通はどの技も連続してヒットさせることはできないのだが、鷹嵐の場合連環穿掌でダウンさせてからの前掃腿が連続ヒットとなる。これは鷹嵐が重いため、自分の近くにダウンするので前掃腿が間に合うのだ。

ほかには、掛統腿（⬆ⓀⓀ）などが使える技に変化する。

というのは通常、掛統腿がヒットしたら相手はダウンするのだが、鷹嵐の場合はダウンしない。そこから、もう一度掛統腿を出すか、投げにいくかによって、鷹嵐に2択を迫ることができるのだ。


連環穿掌でダウンさせたら、


前掃腿のオマケつき。


掛統腿も使える技になる。

シュン
エスケープからエスケープさらにエスケープ。

じじいの技には固有技として連撃でよけ（ⓅⓅⒺorⓅⓅ⇩Ⓔ）があるが、実はこの技、固有技だけあって通常のエスケープとは少し違った性質があるのでふれておこう。

普通エスケープから向側避系の技は発生しないようになっているのだが、このⓅⓅⒺの場合のエスケープからはなぜか可能なのだ。この性質を利用していっちょイカし(れ)たステップで酔拳を演出してみてはいかがかな？

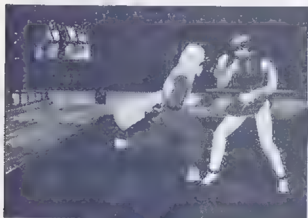
小粋な例を挙げると向側避系からはエスケープできるので、ⓅⓅ⇩Ⓔ⇗Ⓔ⇩Ⓔ⇘➘⇐⇐といった動きが可能。ハヤリのコリアンテイスティーでなかなかグッド。この動きの特徴はほとんど実戦において意味はないことが挙げられる。そこがまたイイ。

ほかには、少しシットでバッドなジミーになってしまうが、ⓅⓅⒺ⇖ⒺⓅといった連係も可能。ただ残念なことにこちらは実戦で結構使えてしまうのだ。まぁ酔拳使いにとってデザイカラスな連係には違いないのでよしとしよう。

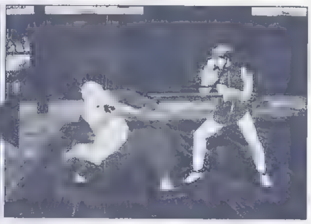
以前ダウン攻撃のひとつとして由舞落穿脚（座盤跌からⓀ）を紹介したが、ほかにもダウン攻撃の代わりになる通常技があるので紹介しよう。

それは地這腿（小ジャンプ着地際Ⓚ）を使う方法だ。ダメージは追い打ち攻撃の螺旋酔肘（⇘Ⓟ）に毛が生えたぐらいのモノだが、相手の屈辱感を満たすにはもってこいのシロモノといえるかも…？

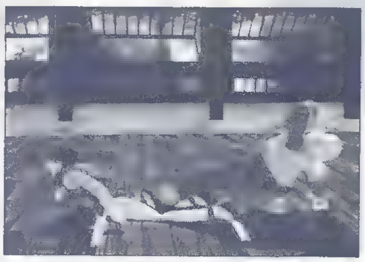
⇘Ⓔで向側前避をして…



ⓅⓅ⇩Ⓔから…




さらにエスケープ（意味ねー）


仲々カッコイイ地這腿による追い打ち。

鷹嵐
微妙な変化or投げ技

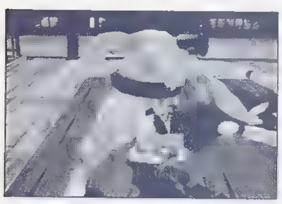
知っている人も多いと思うが、外掛け（⇘Ⓟ＋Ⓖ）と居反り（⬇⇐Ⓟ＋Ⓖ）の両投げ技の形態変化について、本誌やムックで解説してなかったので、ここでフォローしておこう。

まず、某有名VFプレイヤーも勘違いしていた外掛け。まったく同じ状況なのに、足を引っ掛け、腕の力のみで相手を倒すタイプと全重量をかけて、自分も一緒に倒れるタイプ。これの選択の基準は、相手キャラの重量。

つまりウルフ、ジェフリー、鷹嵐、デュラルに対しては自分も倒れるタイプ。そのほかのキャラには腕の力のみで、自分は倒れないタイプの外掛けが出る。

実は居反りもそうで、こちらは形態はたいして変わらないが、威力が目に見えて違う。先に挙げた重量級4キャラに対しては、与えるダメージが低くなってしまうのだ。

ま、外掛けは起き攻めがしづらくなってしまうわけだから、投げ抜けされないことを前提に選択の余地があるなら、重量級にはこの2つの投げ技は、あまり使わないほうがいいだろう。ちなみに、ほかにもあるが、とりあえず今回は省略。


外掛けは、やっぱりこっちのほうがいいやな。

草薙後の攻めが強くなる

葵の起き攻め

最後に紹介する避けは超実戦向き、覚えたもん勝ちた。

担当：借金

相手を攻め倒すための起き攻め攻略第二回。今回は草薙でダウンさせた後の起き攻めに照準を絞って攻略しよう。よくある場面なので絶対ものにしよう。

たまに欲張るも良し

草薙がヒットした後は、縦手刀で追い打ちして少しでもダメージを稼いでおくのが基本。たまにサラなどに縦手刀が体の中央を突いているにもかかわらずすかってしまうときがあるがあれは事故。とりあえず縦手刀の速さを生かして決めよう。

草薙によるダウン時間は短く、割と速く回復できるので空中からのダウン攻撃はもちろん決まらない。が、相手がダウンする際の高さが低いことと葵側がすぐに動けるため、草薙がヒットしたときにたまにダウン投げを狙うといい。もちろんすぐに起き上がれるので確定ではないし逃げられる。が、少しでも油断していれば決まるので狙ってみて損するほどではない。

なによりも草薙が決まったときに、雲蹴りを使った裏回りの攻めの回避手段の一つに起き上がるのを遅らせての蹴り(後述)というものもあるのでそういうときは草薙→ダウン投げが決まるといえる。

だから草薙後の選択肢としてダウン投げがまったく存在しないのというのも問題だろう。

草薙ヒット後に余裕をかます相手には、

ときどき狙っていこう。

裏回りからの攻め

草薙がヒットした後に雲蹴りを使って相手の後ろを取る場合、葵がくぐるのを待ってから動き始めると、起き蹴りが葵方向に出るためその場起きで蹴られてしまう

しかし、すぐに回復し始めた場合は起き蹴りが逆方向に出てくれるので裏からの攻めが展開できるわけだ。また葵がくぐるのを待ってからの起き蹴りも、横転の場合は間合いが離れるので当たる心配はない。

遅らせてのその場Kが弱点。

後ろに回った後の攻めは、葵も背中向きなのでエスケープを使い正面を向いてから始めるといい。

相手が蹴りを出さずにそのまま起きあがったときは、エスケープで正面を向いたところが投げ間合い外なので再び草薙など中段と下段で打撃の2択をかけていこう。また相手の様子をうかがいながら近寄って攻めたり、少し待つなど相手に合わせた攻めを展開していこう。

起き蹴りを出してきたときは、エスケープで正面を向いたところからさらにしゃがみクイックを使って接近するともっとも早く相手の懐にもぐることができる。

うまくいくと投げ間合いに入れるだけでなく蹴りの硬化時間に間に合うのでそのときには投げ（立ち・しゃがみは良く見よう）を決めよう。しゃがみクイックで近寄っているので合気投げも使えるのが大きいぞ。

エスケープで正面を向いたらすぐにしゃがみダッシュ。

かなり移動スピードが速いので起き蹴りの硬化に間に合う。

また投げ間合いに入れなくても起き蹴りをすかしている分、葵側が断然有利なので近距離での攻防の要領で攻めを展開していこう。

起き蹴りをすかせ

草薙をヒットさせた後の攻めは、なにも雲蹴りでの裏回りなど特殊なものだけではない。むしろ正面からの起き蹴りに対処することのほうが重要だったりもする。

ここではエスケープを使っての起き蹴りすかしを紹介しよう。

内容から説明してしまえば至って簡単、**草薙でダウンさせた後に相手の起き蹴りを蹴りが出る方向に逆らわずエスケープしてかわすだけ**である。これで相手の起き蹴りをすかすことができるのでそこに投げや打撃で攻撃しようというのがここの内容だ。

まず最初に覚えておかなければいけないのは、**草薙の後だから可能**という事実である。草薙をヒットさせた後に微妙に相手との軸がずれるため起き蹴りのホーミング性能をぬってかわすことができる。

そしてここでもっとも重要なのが、**相手の起き方によってエスケープで避ける方向が異なる**ことである。

簡単に例を挙げると、アキラの起き蹴りは、その場起きⓀ（下Ⓚ）、横転Ⓚ（下Ⓚ）のすべてが、葵が1P側からの草薙でダウンさせた場合画面の手前から蹴りが出てくる。そのため避ける方向はすべて奥（Ⓔ）でいいわけだ。

同様にラウの起き蹴りを見ると、その場起きⓀ（下Ⓚ）は手前から蹴りがでるのに対して、横転Ⓚ（下Ⓚ）は奥から出てくる。よって避ける方向は、その場起きなら奥に、横転なら手前（下Ⓔ）にと変える必要がある。またその場起きのディレイⓀ（下Ⓚ）は奥から蹴りが出るため手前に避けなければいけない。つまりその場起きの場合は避ける方向が一定ではないのであまり狙えないといえるだろう。

横転した後は奥から蹴りがくるから、

手前に避ければいい。2P側にいるときは逆になるので注意。

それでも横転とその場起きの判断さえできれば横転の蹴りは必ずすかせると考えるとかなり大きいと思うぞ。

そのほかのキャラの起き蹴りの方向も紹介したいが、ページの都合でここまで。どうしても知りたい人はもうすぐ発売されるムックに表付きで説明してあるのでそこを読んでほしい。

ウルフの爆発力のカギ！
ショートショルダーのひみつ

ショートショルダーに泣かされているあなたにもきっとお役に立てるでしょう。

担当：ギィ

ショートショルダーはなぜ強い？

当たれば相手を高々と浮かせ、空中コンボで大ダメージを与えることのできるショートショルダー（⇦⇨P＋K）。

しかし、いくら当たったときの見返りが大きいとはいえ、当たらなければ意味はない。

その点でも、当たりの強いショートショルダーは強力である。発生の早さでいえばニーブラストのほうが早いのだが、連携などに組み込んだ場合、ショートショルダーのほうがつぶされにくい。

その「当たりの強さ」の正体を検証してみよう。

懐に潜り込め！

「当たりの強さ」の最大の秘密、それは、コマンド入力後、だいたい10～17フレームにある、低い姿勢のモーションにある。

P→Sショルダー（Pヒット時）

- Pで止まる（八の字）：アキラ、サラ、ラウ、パイ、カゲ、舜帝
- Pで止まる（正位置）：葵
- Pで止まらない：ジャッキー、ウルフ、ジェフリー、リオン、鷹嵐
- ヒジで止まる：アキラ（裡門）、葵
- ヒジで止まる（八の字）：サラ、ラウ、ジェフリー、カゲ、リオン
- ヒジで止まる（正位置）：ウルフ（コメットフック）、舜帝（挑腕擦拳）
- ヒジで止まらない：ジャッキー、パイ（旋冲拳）、鷹嵐

この間、立ちPをはじめとするほとんどの上段攻撃と、ヒジなどの一部の中段攻撃をすかすことができる。

この低い姿勢をもっとも効果的に利用できる使い方が、立ちPヒット後や、ローキックカウンターヒット後など、こちらのほうが若干早く動けるような状況。投げ確定の状況でも、投げ抜けを読んで、あえてショートショルダー、といった使い方も効果的だ。

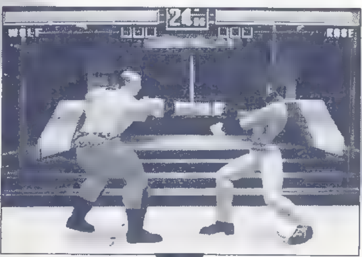
例としてP→ショートショルダーにP、またはヒジで割り込めるかどうか表にまとめたので見てほしい。

ジャッキー、鷹嵐は見ての通り、Pをくらってしまった場合、ショートショルダーをしゃがみP以外の技で止めることはできない。

そして足位置に関係なく止めることができるのは、アキラの裡門と葵の中段肘当てのみ（葵の正位置のヒジはタイミングによってはすかせる）。

そのほかのほとんどのキャラは、八の字スタートのときのみ止めることが可能で、正位置スタートの場合、ヒジや立ちPをすかしつつショートショルダーがヒットする。

特殊なのはウルフ（コメットフック）と舜帝（挑腕擦拳）で、こちらは正位置スタートのときのみショートショルダーを止められてしまう。





Pやローキックカウンターヒット後、ダブルクロー後などに出せば、このようにすかしつつ当てることが可能。足位置重要。

足位置を見て、ウルフ、舜帝には八の字のときに、それ以外の相手には正位置のときにショートショルダーを狙っていくようにすれば、ショートショルダーの低い姿勢を最大限に活用できるぞ。



ヒザなどはすかせないがこちらが先にヒットする。

ショートショルダーの弱点

そんなショートショルダーにも弱点はある。

- ●ガード後に反撃を受ける
- ●背中側Eでかわされる
- ●下Pに止められる

ただし、どれも長所から見れば必要経費の範囲だ。

ガード後の隙は意外に隙が小さく、ほとんどのキャラは投げでしか返すことはできない。強気に、もう一度ショートショルダーを出すのも悪くはない。もちろん投げ抜けの準備もしておこう。

ショートショルダーはウルフの胸側へは高いホーミング性能を持っていて、Eをされても当てることができる。

しかし、ウルフの背中側にはホーミングしないため、こちらへEされると容易にかわされ、横投げや背後投げを決められてしまう。

これはもう相手次第。きちんと背中側へEする相手には、Fシュタイナーやアックスラリアートを使っていこう。こういった相手は概してEと同時に投げ抜けを入力しているので、投げよりもこういった技のほうが効果的だ。



背中側には一切ホーミングしない。この通り。



投げよりも投げ抜けや投げ抜け投げを無効化できるこれを使っていこう。

最後の下Pは、密着でなければ、逆にニーブラスト（⇨K）で勝つことができる。

読みに自信があるなら、立ちガードですかしてしゃがみ投げや、Eですかしてしゃがみ（横）投げ、といったことも可能ではある。

威力か距離か？

ショートショルダーといえば空中コンボ。以前にも紹介したが、使えるものを限定して紹介しよう。操作も簡単なので、状況に応じて使い分けていきたい。

●ショートショルダー→ショートショルダー→ハイエルボー（大ダウン攻撃）

威力重視ならこれ。全キャラに、無条件ではいる。アンジュ（高→低）の場合、最後まで入らないことがあるが気にする必要はないだろう。

●ショートショルダー→ショートショルダー→サマーソルトドロップ（⇧Kのダウン攻撃）

威力では落ちるが、サマーソルトドロップがバウンドにヒットするため、より長い距離を運ぶことができる。

リングアウト重視なら迷わずこっちだ。



確実に入る状況なら、フロントロールよりもこっちのほうが威力も高く断然おすすめ。

粉砕!!ライトニングキッカー
ブライアンツ兄を蹴散らしてみましょう

VF 3で最強キャラの一人と目されるジャッキー。天狗になっている彼にちょっとヤキ入れるってのはどうですかね。

担当：C・LAN

今作のVFで強いといわれている、というか実際に強いキャラの1人がジャッキー。

コンボエルボーがつながりにくい、スラントが弱いなど、前作より弱くなった点はいくつかあるが、相対的な部分も含めてVF2よりも確実に強いといえる。

事実エンゼルカップの決勝大会選手のうち最多数を占めたのがジャッキーで、その比率は3割強。

これを読めばジャッキーには絶対負けない、とはなかなかいかないが、対策を知っていれば対戦をする上での指針にはなるだろう。

一応対ジャッキーという形で進めてはいるが、逆に考えればジャッキー側からの視点になるので、ジャッキーを使う人も一読してほしい。

エルスピ（地中海系）を封じるために…

ジャッキーの技のうち、何が一番厳しいかと問えば、その答えは、

●エルボー
●ローキック

この2つに集中すると思われる。ともに連携の開始点であり硬化時間も短いため、止めても派生させてもOK。特にエルボーはスピンキックに派生でき、ヒットすれば約3割の体力ゲージを奪う。早い話がエルボーを3回くらえばそのラウンドの負けがほぼ確定するのだ。まずはエルボーの性質と対策から。

〈エルボー派生技の確認〉

まずはライジングエルボーがどんな連携へと派生するのかを考えてみよう。

エルボー派生の固有技は、

①エルボースピンキック
②エルボーバックナックル

実はこの2つのみだ。②はさらに上、下段に派生するが、これらの技は、絶対に中段技には派生しないという点に注目してほしい。

つまりエルボーをガードした後は下ガードするのが安定行動なのだ。ディレイをかけられても結局は空振りに終わるので同じこと。②からエルボーナックルローキックに派生してもガードできる。もちろんジャッキー側にも抜け道はあるのだが、とりあえず前提として、エルボーガード後は下ガードということを認識してほしい。

エルボーをガードしたら、ジャッキーの次の行動に注意して反撃の準備をしておこう。

スピンキックならば投げや膝蹴りですぐに反撃。裏拳のときはやはり下ガードしつつ、反撃の機会をうかがう。ディレイをかけすぎるようならば何か技を出して割り込んでもいいが、ローキックをカウンターでくらってしまうこともあるので注意。

アキラの猛虎や馬歩衝のような、しゃがみ状態から出せる強力な技がある場合は有効に使わせてもらおう。威力を増すためにダッシュしゃがみしてから下ガードだ。

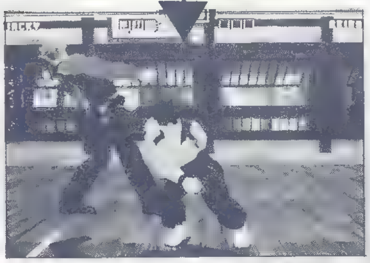
確実性を求めるならば、エルボーを見たら即座にPや下Pを入力してしまうのもよい。ノーマルヒット時はほぼ五分の状態で仕切り直しとなるが、カウンターならば主導権はこちら側に移る。たとえカウンターでなくとも、ジャッキー側は不意を突かれるので反応しにくい状況。そのまま二択をかけにいこう。

〈次なるステップへ〉


エルボーをガードできたら…、


下ガードで出方を見る。読み切ったのなら潜り込もう。


まあ返し技はいろいろ。打撃でももちろんようがす。


キャラによって最も効率のいい技を叩き込め。

いくらエルボー派生技は下ガード安定といえども、ジャッキーが必ず派生させてくるとは限らない。

相手の技の性質を知った上で。初めてマクロ的な視点で1ランク上の「対戦」に発展する。

ジャッキーにはエルボーで止める、という選択が残されているのだ。例を挙げると…。

①ガード&エスケープ（対割り込み）
↓投げで対処
②再びエルボーなどの中段攻撃（対下ガード）
↓立ちガードや小技での割り込み、エスケープで対処

これらはいわばジャンケン的な要素で、相手のスタイルに合わせ、読んで行動する必要がある。

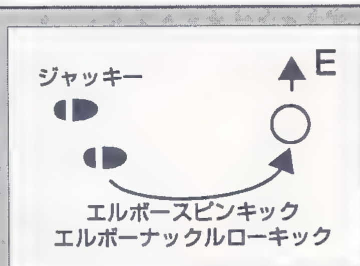

エルボーディレイ連携は…、

もちろんジャッキーの選択肢はこの2つだけではないし、派生させるにしてもディレイをどの程度かけるかという要素も絡む。

先ほど下P安定といったが、ジャッキーがエルボー↓エルボーと来た場合はよろけてしまうし、Pで割り込むにしてもディレイが早めだとスピンキックや裏拳をくらってしまうことになる。個別の対策はあれど、絶対的なものは存在しない。あせらず冷静に相手の行動を読もう。

なおエルボー↓エルボーの連携は、しゃがみ下がりをすればエルボーでよろけてもスピンキックは届かず空振りに終わる。

エスケープは上E基本 足位置もよく見てね



エルボーからの連携に対処する方法としてエスケープを挙げたが、どちらの方向へ避ければいいのか。これはズバリ現象として理解してほしい。

注目するのはジャッキーの足位置。自分の足は関係ない。

ジャッキーが今2P側で正位置だとすると、避ける方向は上E。これはエルボースピンキック、エルボーナックルローキックともに同じだ。

ただしこれはあくまでディレイをかけてくることが前提条件。最速の連携は避け始めにくらってしまうので注意。


しかしこんな連携には負けるのでした。


すべて下Pで無効化。あれこれ迷うくらいなら手え出しとけ。

こういった攻防は、実際にはほんの一瞬のうちに行われる。頭でわかっていてもなかなか思い通りにはいかないかもしれないが、意識しておくだけでも随分対処しやすくなるはずだ。

かうん田タフ郎対策

ジャッキーの技で、一般的

にエルボーに次いで、あるいは同じくらい使用頻度の高く有効なのがローキックだ。VF3から可能になったローキックカウンター投げの存在がこの背景にはあるのだが、特にジャッキー（サラ）は、ローキックからの派生技「ダブルローキック」がこの技をいっそう効果的なものにしている。二段目はガードすれば肘攻撃やしゃがみ投げで反撃可能だが、下段技でかつカウンター投げあり、一段止めありと対処しにくい技なのは確か。

この技に対する基本的な対策もやはり下ガードだ。エスケープも一応可能だが、ジャッキーのディレイが長いときのみに限られるためとりあえず考えなくてよい。ジャッキーがディレイをかけるのは、ダブルローキックのカウンターを期待してのことだ。割り込んでやろうなどと考えるとジャッキーの思うつぼだ。

ということは、ここでもやはり逆説的に、



ローキックディレイも基本はエルボーと一緒。



下ガードしてしっかり反撃しよう。これが基本形。

●ローキック→エルボー
●ローキック→ローキック
●ローキック→新ライトニングキック

といった連携も考えられるわけだが、ローキックの硬化はエルボーに比べると長いので、手作りはやや無理がある。カウンターローキックからの打撃という奇襲を除けばローキックからの手作り連携にはPや早い中段で割り込んでみよう。

ある程度対戦慣れしてくると、ディレイをかけない最速のダブルローキックが意外にタチが悪いことに気づく。カウンターだろうがガードされようが構わない。「迷いなし」のダブルローキックを多用するジャッキーには、無理に手を出さず（特にP系）中段メインに闘おう。

その他一族郎党

もちろんジャッキーはエルボーとローキックだけで攻めてくるわけではない。他に幾つか注意すべき技を挙げておこう。

●ビートナックル

裏拳への派生という保険があるし、判定も強く厄介な技。基本はやはりビートナックルをガードしたら下ガードだが、一段止めがないぶん対処はいくらか楽。すぐに下Pが安定だが反応するのはキツイ。



ビートナックル止めは自殺行為ゆえに裏拳が必ず来る。下Pが超安定。

●ライトニングストーム1

新ライトニングの一段止めの膝蹴り、連携のつなぎによく使われ、ここから再びこの技を出したり、エルボーやローキックなどへ派生させるといった具合。

カウンターでくらわなければ行動の優先権は防御側（対ジャッキー側）にあるが、実際には反応というより想定、または勝手に潰していたということが多い。

●ニーキック

強力な空中コンボは影を潜めたが、それでもカウンターヒットは痛い。ガードできれば二択のチャンス。確定ではないが投げもいい選択だ。

●ダッシュハンマーキック

ガードできればPK、投げで返せるのは前作通り。リーチが長いのでしゃがんですかし待ちしていると危険。

投げ抜けはニーストライク主体で

硬化の大きい技をガードされた後などに投げ抜けをする場合、最も警戒すべきはニーストライク。ついでサディスティックハンギングニー。ネックブリーカードロップはダメージが低いため、よほど多用してくるのでもない限り捨ててしまっていいだろう。

それぞれコマンドは、

●ニースト……⇦P+G
●サディスト……⇘P+G
●ネックBD……⇨P+G

となる。このうちサディストは投げ抜け後の横投げが確定する。一般的にはリスクが小さくダメージも高いニーストライクの頻度が高いので、これをメインに二重抜けコマンド（P+G⇦P+G）を入力しよう。

どの投げを使うかはプレイヤー個人の嗜好性によるところが大きいので深く言及はできないが、状況によってジャッキーの投げがある程度限定できることも覚えておこう。

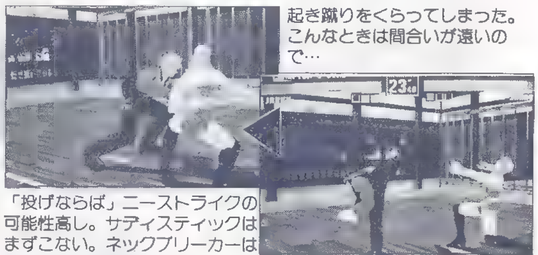
例えばサディスティックは入力の関係上、若干ホバーするとはいえ間合いが近くなくては使いにくい。

●ジャッキーの起き蹴り（中段）の先端をくらった後
●こちらの起き蹴りの先端がガードされてしまった後

こういったケースでは、ジャッキーはワンクイックしてから投げを入力する必要がある。こんなときはサディスティックなジャッキーでもニーストライクを使う可能性が高い、というようなことだ。

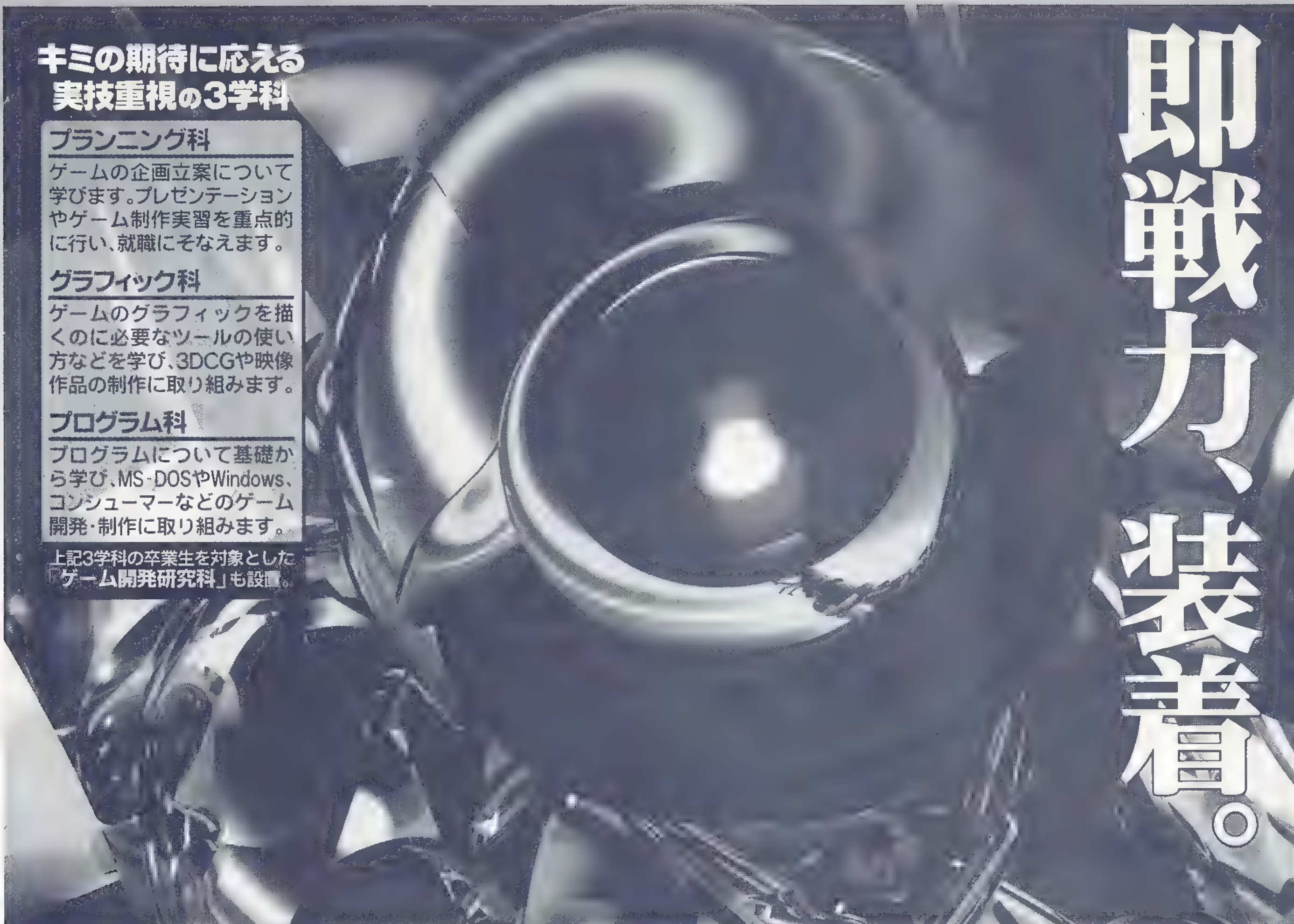
対戦は結局人対人。連携にしても、固有技にしても、プレイヤーによって闘い方は大きく変わってくる。

例えばエルボー一つ取っても、下ガードで安定できる相手でも、こちらがそうすることでそれに対応してくる場合もある。相手のクセを読みつつ、進化の度合い——とでもいおうか——も考慮して対戦に臨もう。



起き蹴りをくらってしまった。こんなときは間合いが遠いので…

「投げならば」ニーストライクの可能性高し。サディスティックはまずこない。ネックブリーカーはとりあえず無視。



即戦力、装着。

キミの期待に応える実技重視の3学科

プランニング科
ゲームの企画立案について学びます。プレゼンテーションやゲーム制作実習を重点的に行い、就職にそなえます。

グラフィック科
ゲームのグラフィックを描くのに必要なツールの使い方などを学び、3DCGや映像作品の制作に取り組みます。

プログラム科
プログラムについて基礎から学び、MS-DOSやWindows、コンシューマーなどのゲーム開発・制作に取り組みます。

上記3学科の卒業生を対象とした「ゲーム開発研究科」も設置。

クラスを5～6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開!! さらに選択講座も多数設置!!







平成9年4月生 願書受付中!
入学案内書無料進呈! お問い合わせは下記へ。

マシン環境 PC 98シリーズ、DOS／Vマシン、PowerMacを完備。周辺機器やソフトウェアも充実。

■創立記念特別奨学金制度のお知らせ　本学院への入学を強く希望する人に対し、優先的に入学を認めるとともに特別奨学金を1年間給付します。詳細は入学資料をご覧ください。

設置学科・修業年限

ゲームデザイナー学部
■プランニング科・2年
■グラフィック科・2年
■プログラム科・2年
■ゲーム開発研究科・1年

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校



最適な設備と環境が技能修得をバックアップ! 絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校

日本ゲームデザイナー学院

〒101 東京都千代田区三崎町 3-4-9 Tel 03-3261-8211(代)

入学案内書 ハガキに住所・氏名・電話番号・雑誌名(　月号)を明記し、請求。Telでも可。

■本学院は東京アニメーター学院の姉妹校です。

※はみ出し情報…プレゼント応募の秘訣（というか鉄則）。官製ハガキの場合、雑誌名・コーナー名（目次で確認しよう）、欲しい商品名をはっきり書く。そして官製・付属ハガキどちらを使う場合でも、自分の住所・名前はていねいにハッキリと書こう。

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町１－26

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

（4月15日号）

(ふりがな) お名前	年齢　（　　）歳
	性別　（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町１－26

株式会社 新声社

「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」ファンブック スペシャル企画 係

(ふりがな) お名前	年齢　（　　）歳
	性別　（男・女）
□□□-□□	
※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

締切は３月20日(木)必着!!

キリトリ線

※はみ出し情報…プレゼント応募の秘訣（というか鉄則）。官製ハガキの場合、雑誌名・コーナー名（目次で確認しよう）、欲しい商品名をはっきり書く。そして官製・付属ハガキどちらを使う場合でも、自分の住所・名前はていねいにハッキリと書こう。

キリトリ線

「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」ファンブック

4月25日に発売決定！

●ファン待望のファンブック発売迫る！今回はスペシャル企画への投稿を募集だ。みんなの熱い想いをガンガン送ってね。イラスト（カラー／白黒）、サイドストーリー（ショート）、コスプレ写真などなど大募集中！書ききれない場合は別紙に書いて送ってね。

☆リアスペの中でズバリあなたの好きなキャラは？（その理由は？）

☆教えてＳＮＫさん！リアスペＱ＆Ａコーナーへの質問募集

☆リアスペはちゃめちゃベスト10！君の独断と思いこみで投票だ!!
・テキ屋が似合いそうなキャラは？

・哀しい恋の過去を持っていそうなキャラは？

☆リアスペアイランド（下の項目以外にも君のセンスが光った作品を待っているぞ）
・読者が考える「こんな挑発させてみたい」「こんな勝ちセリフがあったら」「もっとすごいぞ！潜在能力」

・読者が描く「伝説の餓狼たち徹底解剖図」

・「餓狼伝説ＲＰＧをつくろう」（主役・目的・イベント・ボス・結末の要素を必ず入れて８００字以内で創作してね）

☆「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」へのご意見・ご感想をどうぞ

締め切りは３月20日（必着）。

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定	
備考（タイム・残機）			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	㊞

QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡

にじいろちょうのきせき

設定原画集

新感覚クイズゲーム「虹色町の奇跡」。その設定原画を余す所なく紹介しちゃうぞ。**開発者コメントも収録!!**

ストーリー　ある日、太平洋岸の小さな町“虹色町”に散らばった封印のクリスタル。このクリスタルがないと世界を滅ぼす魔王が復活するという。
　クリスタルは7つに砕け、虹色町に住む7人の女の子たちと同化してしまった。クリスタルの力を取り戻すためには、彼女たちとの「心の結びつき」が必要だという。この町から始まる物語は、あなた自身が選ぶ奇跡の積み重ねで創られていくのです。

妖精

　プレイヤーにクリスタル回収と魔王討伐を依頼するのが、この妖精。日曜日、ひとたび呼べばたちまち目の前に現れてくれる。デモ画面から察するに、音速以上の速さで飛行できるようだ。大気圏突入も可能。



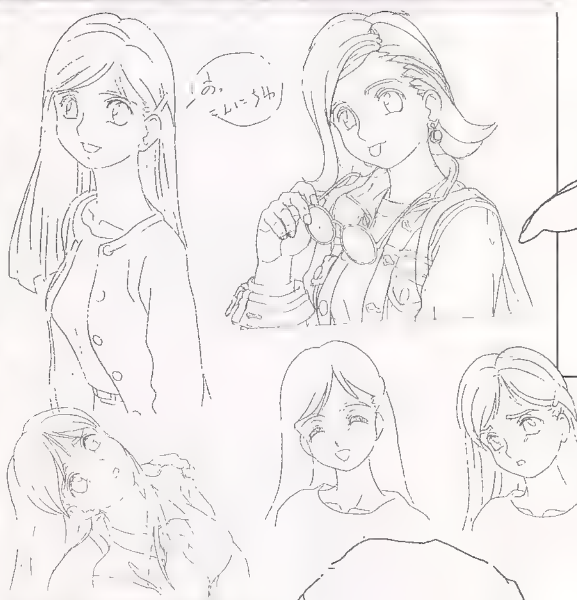


　オイラ、妖精で服着てていいのは「ティ○カー○ル」だけとか半分マジで思っているので、裸にしました。余談ですがティ○カー○ルの置物がある店で売ってて、そいつの出来がすごく良かったので虹色町の妖精のも出ないかなあと願う近頃でした（いや、ほんとに余談）。（マンボ大西）









森永めぐみ

　虹色町で最初に出会うヒロイン。彼女の趣味は、昼寝、読書、犬の散歩とお嬢様志向。そのためかどうかは知らないが、清楚な雰囲気を漂わせているキャラクターである。
　彼女の愛犬「テル」は、多少放浪癖アリ。







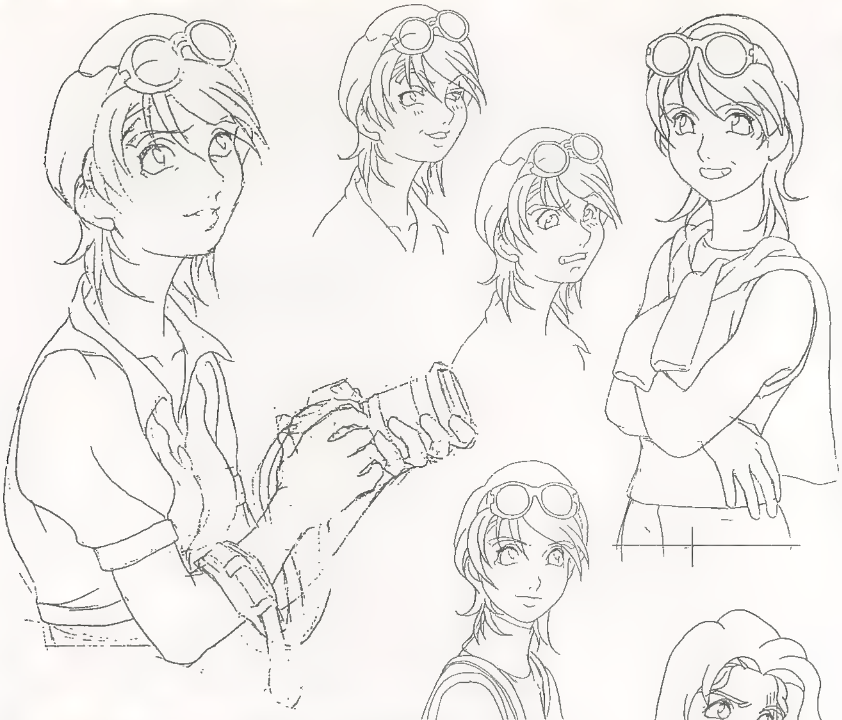




「主人公は頭がピンク信仰」ってえのがあって出来上がったのがめぐみでした。シークレットファイルにも書いたけど、はじめはカットされてたのね。でもやっぱり中心になる登場人物が必要になって復活しました。人気ではサキには及ばないけど、やっぱりいないと困るキャラです。（マンボ大西）

NIJIIRO-CHO-NO-KISEKI

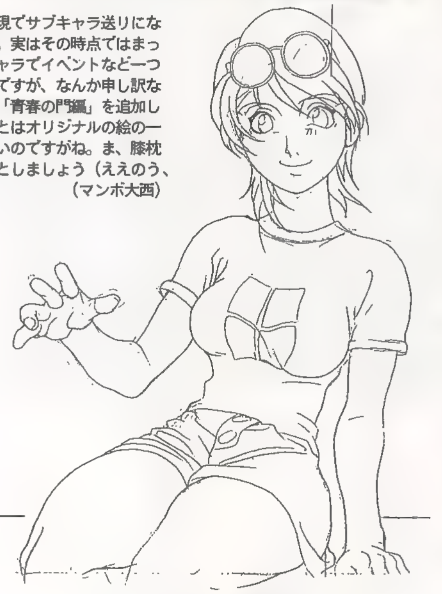
NAN　RO DREAMS

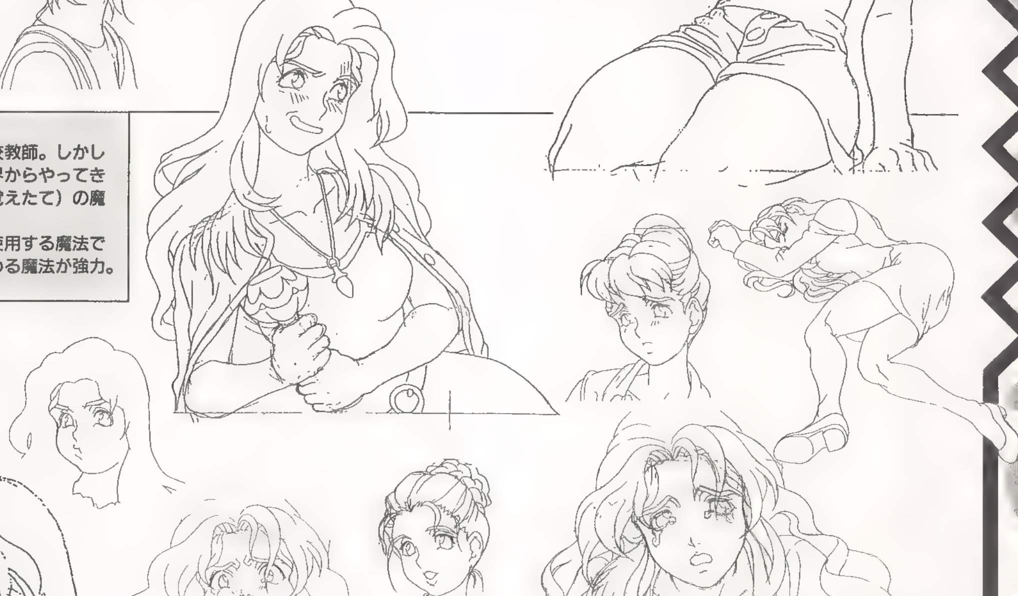


佐久間絵美

新鋭フリーカメラマンとして現在活躍中。モデルのスカウトも積極的に行う彼女は、町で見かけた森永めぐみを雑誌社に売り込もうと画策する。
明るく包容力のある頼もしいお姉さん的存在だ。

めぐみの出現でサブキャラ送りになったお姉さん。実はその時点ではまったくのサブキャラでイベントなど一つもなかったのですが、なんか申し訳なくてあとから「青春の門編」を追加しました。ほんとはオリジナルの絵の一つもあればいいのですがね。ま、膝枕もあるし良しとしましょう（ええのう、膝枕）。（マンボ大西）

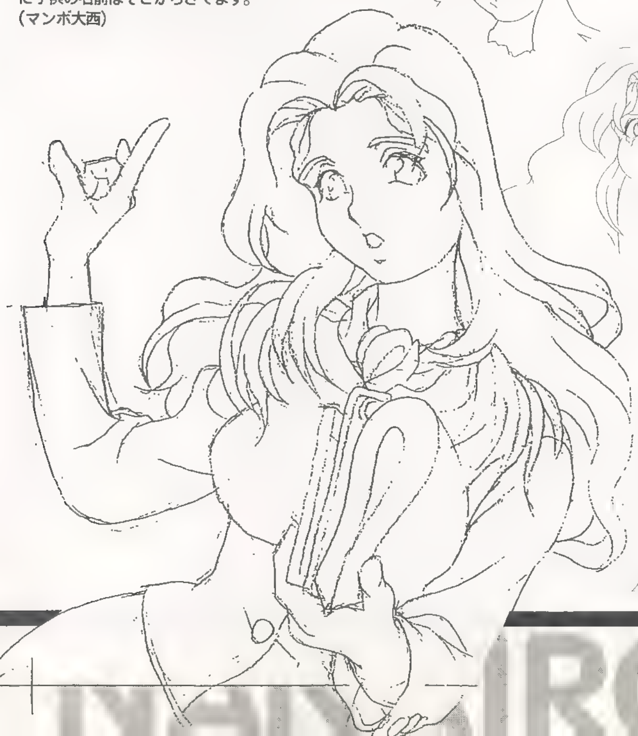


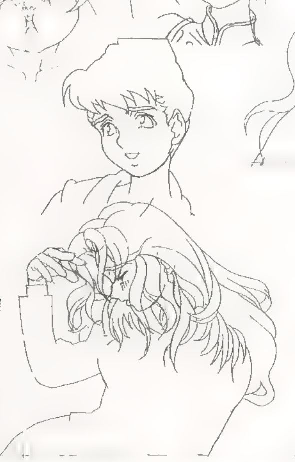


東鳩真由美

一見すると普通の高校教師。しかしその正体は、魔法の世界からやってきた魔法免許取りたて（覚えたて）の魔法使いだったのです。
ちなみに東鳩先生の使用する魔法では、特に破壊行為に関わる魔法が強力。

「やりすぎかな？」と、はじめは思ってたんですが変に人気があるみたいでよかったです（マジカル真由美）。魔法ものって言えばサ○ーちゃんなんです。最終回はやっぱり学校が火事になって…、とか思ってたらそれって古すぎたんですね（最近リメイクしてたか？）。ちなみに子供の名前はそこからきてます。
（マンボ大西）





マジカル真由美状態



NIJIIRO-CHOU NO KISEKI

NANAIRO DREAMS



シャルロッテ

ただのお子様に見えるシャルロッテも、実はれっきとした王女。母国がクーデターによる内政不安に陥ったため、執事と共に亡命した。

執事ロボと暮らしているせいか両親のいない寂しさは感じていないらしい。

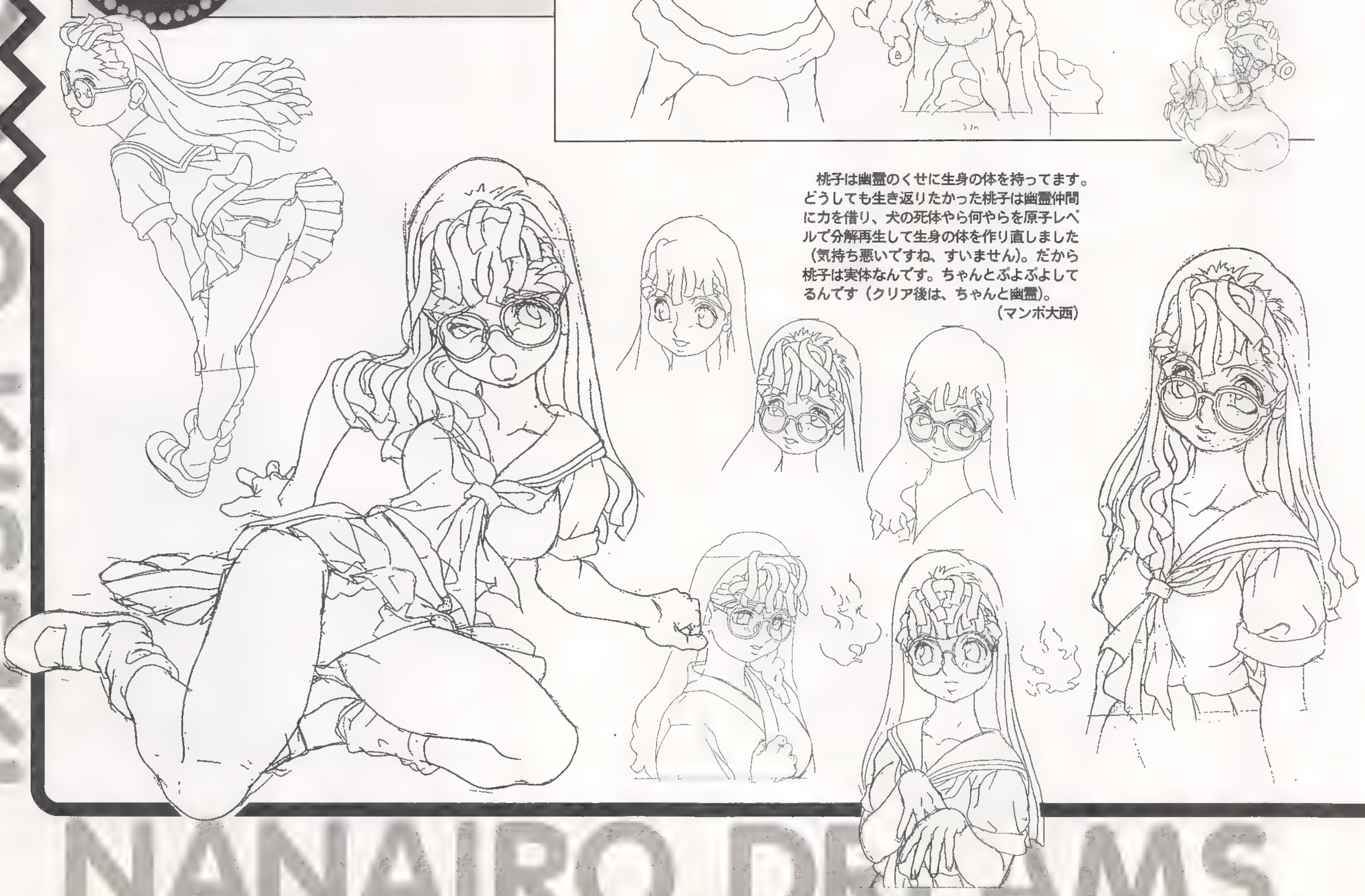
「別に恋愛じゃなくてもいいや」ってんで出しました（趣味的に幼女がどうこうってんじゃねえっす）。「ガキ的擬似恋愛」もストーリーとしては面白いのでやっても良かったのですが、今回はちょっと変わったところでロボジジィとかの出る「SF的家族愛」にしました。前者のほうがよかったのかな？

（マンボ大西）

不二家桃子

プレイヤーに猛烈なアタック（タックル?）をかけてくるセーラー服娘。

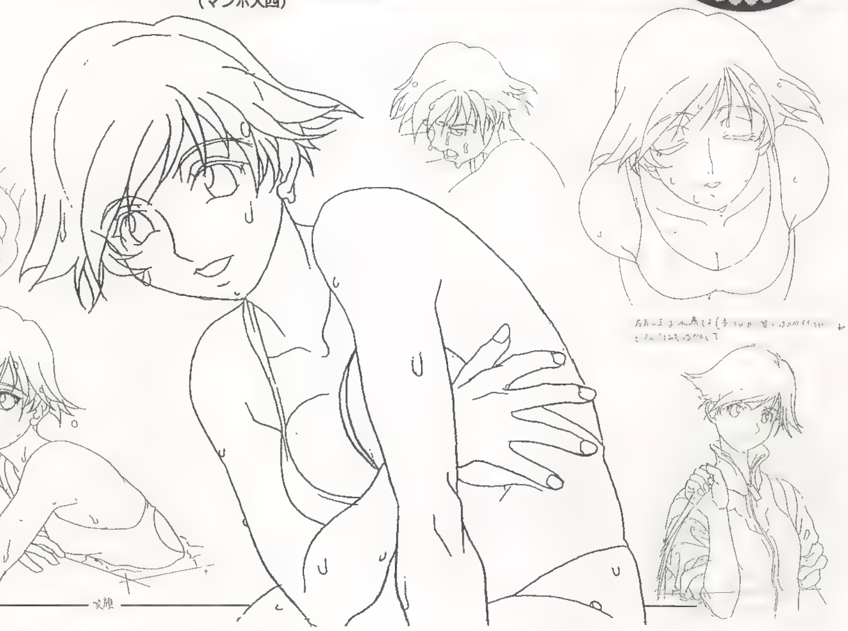
幽霊である彼女は「好きな人と花火を見て成仏する」という願いを持っている。そのため、生前から好きだったプレイヤーにアプローチしてくるのだ。



桃子は幽霊のくせに生身の体を持ってます。どうしても生き返りたかった桃子は幽霊仲間に力を借り、犬の死体やら何やらを原子レベルで分解再生して生身の体を作り直しました（気持ち悪いですね、すいません）。だから桃子は実体なんです。ちゃんとぷよぷよしてるんです（クリア後は、ちゃんと幽霊）。

（マンボ大西）

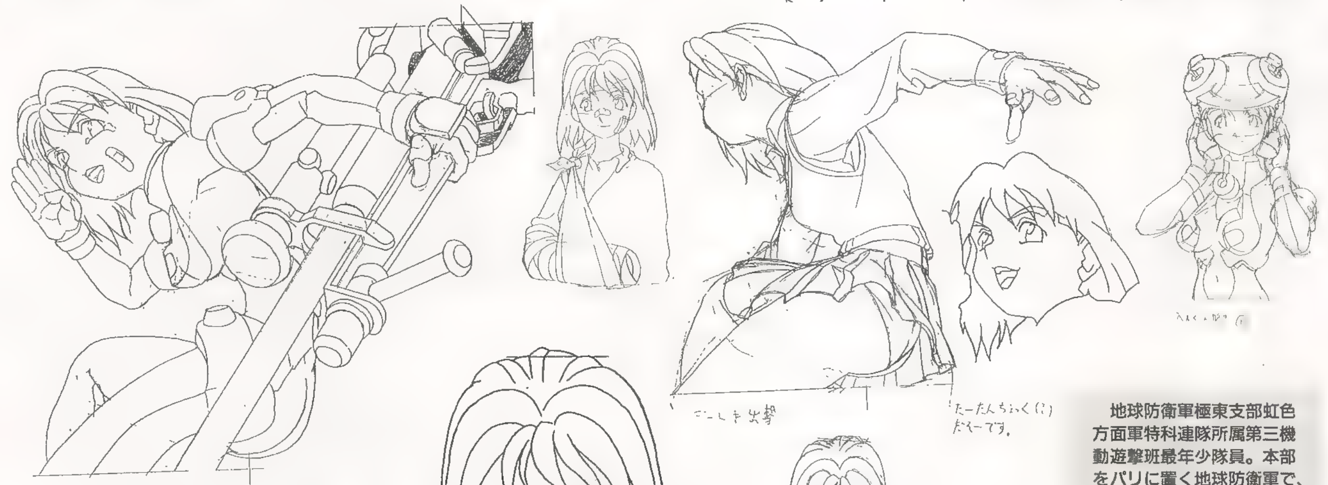


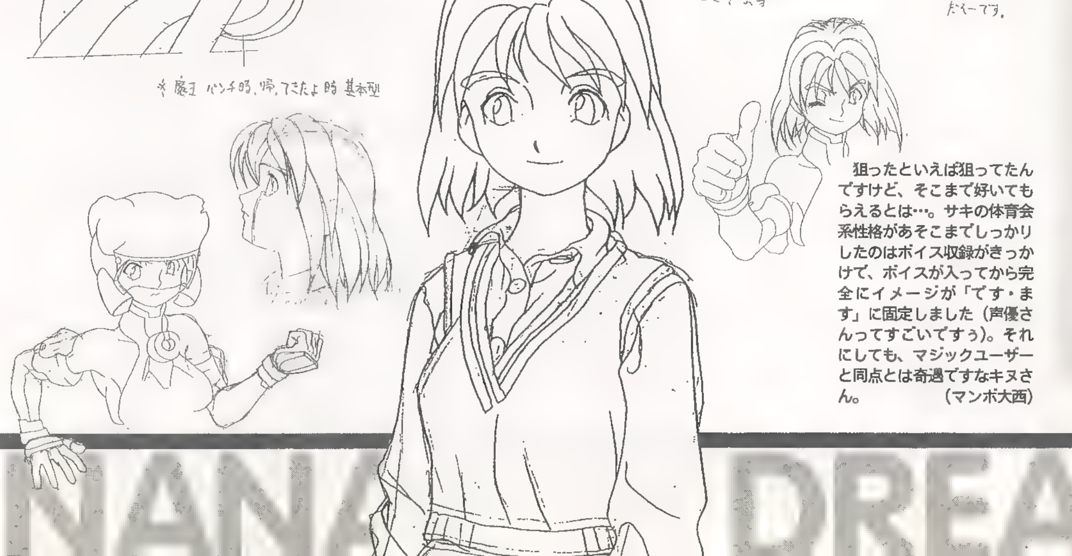


江崎久美子

名門「江崎家」の長女である彼女は、英才教育の一環で水泳を始める。幼いころより水泳に打ち込んできたため、その実力は超一流。しかし、かたくなな性格が災いして人づきあいは苦手なようである。

設定初期のころの思い付くまま、そのままに出来上がったのが久美子。夜のプールに月が出てくるのは「アレ」を意識したわけではないのですが、結構いい感じです。あそこでの久美子の台詞を自分の方言に置き換えて読むと、さらに風情があります（尾道verとか大阪verとか）。よかったらどうぞ。
（マンボ大西）





鐘紡サキ

地球防衛軍極東支部虹色方面軍特科連隊所属第三機動遊撃班最年少隊員。本部をパリに置く地球防衛軍で、最もローカルな部隊が虹色方面軍特科連隊である。

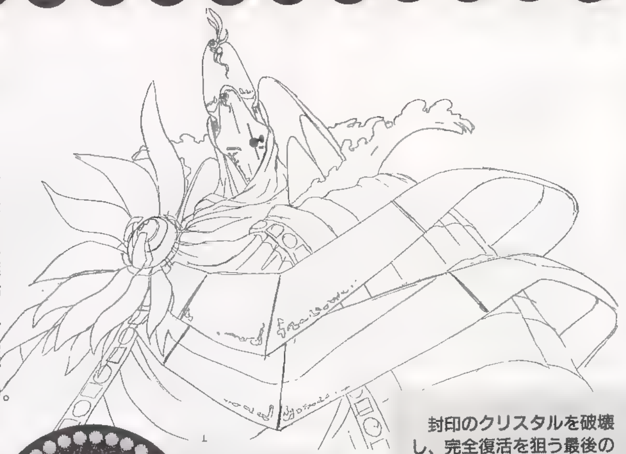
そこでけなげに働く平和を愛する心優しい少女、鐘紡サキ。良い。

狙ったといえば狙ってたんですけど、そこまで好いてもらえるとは…。サキの体育会系性格があそこまでしっかりしたのはボイス収録がきっかけで、ボイスが入ってから完全にイメージが「です・ます」に固定しました（声優さんってすごいですう）。それにしても、マジックユーザーと同点とは奇遇ですなキヌさん。
（マンボ大西）

NIJIIRO-CHOU-NO-KISEKI

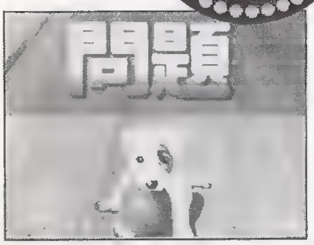
NANA DREAMS

虹色町の奇跡



このゲームの中で誰がいちばんの脇役かというと、実はこいつだったんですね。最後にやられるためだけにちょこっと出てきて、挙げ句に地球防衛少女に素手で殴られる。魔王って少しでも野望を達成したんでしょうか？謎ですね。作った人の話ではこいつも女性らしいのですが、そこまでストーリー作ってる暇と根性が無かったので却下しました(ゴメン)。
(マンボ大西)

アンパンと犬



虹色キャラチームの人たちは変わってまして小物をやたらリアルに作ります。アンパンなんか「そこまで…」ってくらい。テルもそれまでのアニメ絵とは打って変わったリアルさです。ところで主人公の両手ってサル氏の手がそのままモデルになってます（どうでもいいか)。　(マンボ大西)

ゴディバ

封印のクリスタルを破壊し、完全復活を狙う最後の魔王。世界を滅ぼす力を持つにしては、仮面の下にはきちんと人の顔があったり、赤い血を流したりする人間ぽい部分もある。
この人の出題する問題は難しいものが多い。



リンツ

魔王ゴディバの使い魔としてプレイヤーを妨害してくる。確かに妨害はしてくるのだが、真剣にクリスタル回収を妨害しているようには見えない。やはりプレイヤーが好きだからなのか？
リンツの髪型が割と注目の的である。

はじめ名前とかは全然なくって、「嫌なやつ」とずっと呼ばれていました。原画のサル氏はリンツがお気に入りらしく、一番描きたがっていたようです。こいつにも一応裏設定があって、実は結構いいやつなんですよ。家系もわりと有名な家系で（なんのこっちゃ)。それはまたどこかで。　(マンボ大西)



PlayStation

おもしろさ120%、エクセレント級!

Family Soft

イラスト●石田敦子(スタジオG-1)
標準価格¥5,800(税抜)
©1997 Family Soft
Fill in Cafe



華麗に、優雅に、
美少女達の熱き戦いが再び……
無限の可能性を信じて少女達は戦う…

声優STAGE

TOKYO GAME SHOW'97 SPRING
メガファイトトーナメント

■午後15時より開始■
あすか120%の声優陣がメガファイトトーナメントに!!是非御来場下さい。

■出演予定声優■ 茶山莉子
西沢広香
永瀬いくみ

皆、会いに来てね!!

あすか120%エクセレント

BURNING Fest. EXCELLENT

PS版
あすか120%
5月2日(金)発売

速報!! イベント情報!!

~東京ゲームショー'97春~
TOKYO GAME SHOW '97 SPRING

あすか120%メガファイトトーナメントin TGS開催

■1997年4月5日(土)・6日(日)一般入場■会場:東京ビッグサイト(東京国際展示場)

10:00 開場

※開場と同時に午後12時までエントリー受付
1時から予選開始、エントリー及び予選はキャラクター毎に行います。

●お問い合わせ:(株)ファミリーソフト 〒178東京都練馬区東大泉1-27-25シャローム大泉301 TEL03(3924)5435
東京ゲームショー'97春に来てメガファイトトーナメントに参加しよう!!勝ち抜けば素敵な商品をプレゼント

SLPS-00849

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。

アイレム
R-TYPE Ⅱ 10K
R-TYPE レオ 12K
迷宮島・妖獣伝 各5K
イメージファイト 10K
ガンホーキ 15K
ビジランテ・大工の源さん 各2K
カプセルインベーダー 28K
サンダーブラスター 12K
ロードランナーⅠ・Ⅳ 各28K
〃 〃 Ⅱ・Ⅲ 各22K
ボンバーマン 5K
四川省 2K
四川省 Ⅱ 5K
くっすんおよよ 5K
F1,フィニッシュ 2K

SNK
ネオジオ多数有
MV-1 基板 18K

☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式 10K
メモリーカード(新品) 2枚付

カプコン
戦場の狼 Ⅱ 5K
1942・バルガス 各8K
ストリートファイター 15K
SF-Ⅱ 5K
SF-Ⅱ ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
USネイビー 18K
チキチキボーイ 25K
クイズ & ドラゴンズ 5K
大魔界村 20K
マジックソード 18K
ナイツオブザラウンド 15K
天地を喰う 15K
天地を喰う Ⅱ 10K
CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN
ゴークス(レバー対応) 2K
ドギューン 10K
V-5 8K
フィグゼイド 6K
達人 4K

コナミ
グラディウス(電源H付) 35K
〃 〃 Ⅱ 25K
〃 〃 Ⅲ 25K
スーパーヘリ・コブラ (c) 5K
パロディウスだ 3K
クライムファイター 10K
〃 〃 2 12K
出たなツインビー 5K
マーシャルチャンピオン 10K
タイムパイロット (c) 5K
バンクショット 3K
学問のすすめ 2K
サーカスチャーリー 15K
モグラデッセ(テスト基板) 3K
GX ROMボード 格安 1K~

ジャレコ
プラスアルファ 28K
セイントドラゴン(天聖龍) 10K
スーチーパイⅡ(ロム) 2K
P-47エイシス 2K
湾岸戦争 2K
ゲーム天国 2K
メガシステムマザー 格安

セガ
麗子ちゃん危機 H付 10K
時の戦士 10K
フリッキー 18K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー16B 10K
カルテット 2 16A 18K
ぷよぷよ 2K
ムーンウォーカー 10K
ボナンザブラザーズS24) 10K
シャドーダンサー 8K
テディボーイブルース 28K
青春スキャンダル 25K
アップンダウン 28K
ピットホールⅡ 28K
ワンダーボーイ (c) 5K
モンスターランド 10K
バーニングライバル 15K
スタックコラムス、タントアール、
コラムス2、コラムス 各2K
バーチャーファイター 12K
(コンボ用ハーネス付)

タイトー
スペースインベーダーCL 25K
クイックス 純正 18K
アルペンスキー 25K
ジャングルキング 25K
ドクタートッペル探検隊 5K
べんべろべー 18K
メイズオブフロット 3K
シーファイターポセイドン 18K
ファイティングホーク 3K
中華大仙 3K
功里金団 3K
バブルボブル 18K

飛翔鮫(F.SHARK) 5K
究極タイガー 8K
アルカノイド S付 5K
〃 リベンジー S付 8K
ヴォルフィード 3K
ダッシュ野郎 18K
フォーティ ラブ 10K
イグジーザス 12K
レインボーアイランド 18K
女三四郎 25K
アラビアンマジック 18K

F-2 マザーボード
ブリルラ38K・メタルブラック25K・ガンフロンティア30K・ミズバク大冒険 6K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト5K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 8K
注: マザー不要の場合 -3K
F2マザー 3K(大基板)

F2-Sub
クレヨンしんちゃん、クイズHQ、クイズ人生劇場、ゆうゆのクイズ、クイズクエスト、地球防衛軍、栄光の甲子園、トキメキチャート、ファイナルブロー、 各1K

F3-Subカートリッジ
ダライアス外伝 2K
バブルシンフォニー 1K
エレベーターAcリターン 1K
パズルボブル2 1K
アッカンベーダー 1K
逆鱗弾 1K
一他、各種格安 F3マザー特価

デコ
空手道・ロボコップ 各 5K
ダークシール 8K
ドラゴン忍者 10K
ロボコップ 2 18K
スクランブルエッグ 18K
ウルフファング 18K
クルードバスター 5K
タンブルポップ 5K
ファイターズヒストリー 4K
プロゴルフ・テニス 各3K
マジカルドロップ 2K
〃 〃 +1 5K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
ドッチボール 2K

ニチブツ
アームド エフ 5K
テラクレスタ(FM音源版) 10K
五目ならべ(連珠) 5K
クレージークライマー(c) 18K
ムーンクレスタ (c) 12K

UPL
シュトラール 8K
ムスタング 8K
バンダイク 3K
タスクフォースハリアー 5K
ゴモラ 5K
アクロバットミッション 3K
ノバ2001 8K

ユニバーサル
ミスターDO (c) 3K
Mr.Do ユニコーン 12K
Mr.Do ワイルドライド 15K
ジャンピングジャック 18K

テクモ
アルゴスの戦士 18K
スターフォース 15K
ワールドカップ 90 3K
ガンディーラー 5K
雷牙 10K
サンダードラゴン 10K
ボンジャック 18K
がんばれギンくん 5K
スイマー 25K

ナムコ
ナムコクラッシックVol1 12K
〃 〃 Vol2 35K
マーベルランド 18K
アサルト パネル付 28K
パックマニア 15K
ドラゴンスピリット 28K
ドラゴンセイバー 18K
グロブダー 25K
マッピー 15K
ギャプラス 12K
ドルアーガの塔 38K
コズモギャングビデオ 5K
エメラルディア 3K
F/A 10K
スーパーワールドコート 3K
グレートスラッガー'94 2K
ニューラリーX (c) 15K
ニューマンアスレチック 10K
ゼビウス 12K
ディグダグ 8K
ギャラガ 8K
パックギャル 15K
パックマン (c) 8K
ギャラクシアン (c) 8K
スーパーワースタ 95 3K

その他
サボテンボンバース 10K
パイプドリーム 5K
ウルトラマン・クラックス 各2K
スーパーイーグルショット 3K
五月陣戦 5K
F1グランプリ Ⅱ 3K
スカイスマッシャー 3K
ボラックス 2K
SDガンダム 2K
ソニックウイングス 8K
ブレイゾン・オーマイガー 各2K
クレージーコング 15K
アグレス、サダリ 各2K
フェニックス 10K
ファイアーバード(c) 18K
カンガルー 25K
ニュージグザグ 10K
戦国エース 15K
上海 2K

一般・成人
パーティ 12K
ポレンチ 28K
キャプテンスタントマン 18K
シルバーランド 28K
ベラチャン 38K
Qバート (c) 12K
レッドUFO 15K
銀河帝国の逆襲 (c) 18K
ブラックホール 15K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K アイドル麻雀放送局,ファンクラブ 夏物語,麻雀フライデー,ビタミンC,ズームイン 雀坊,麻雀大予言,ねるとん雀旋団,各1K 早くやってよ,麻雀学園,七次元の妖精,グッとE雀,殺人事件 大人の麻雀,各2Kトリプルウォーズ,クラブ90,極、パニックスタジアム、サーキットの女豹、華の舞、舞妓花 各3K スーパー0禁断 10K スーパーリアルⅢ4K スーパーリアルⅣ5K スーパーリアルV5K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(3画面)		38KⓄ
サンダーブレード	(s)	10K
アフターバーナー Ⅱ	(a)	12K
ギャラクシーフォースⅡ	(s)	25KⓄ
ストライクファイター	(a)	28KⓄ
スーパーチェイス		38K
ウィニングラン鈴鹿	V21(a)	28K
スターブレード	V21(s)	28K
エアーコンバット	V21(a)	28K
ソルバルウ	V21(s)	28K
V21シリーズは、電源、ジョイスティック付属、		
ギャラクティックストーム		38KⓄ
ナイトストライカー		38KⓄ
ウォーリアブレード		10K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
Ⓞ印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(s)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。　通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。サービスカードの発行は10Kで1枚 以降 5K増す毎に¥500(1枚)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い(頭金なし)始めました
詳細はお問合わせ下さい。

基板高価買入

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター)ーJAMMAハーネスをサービス

最新中古基板情報はFAXで!(下記、左に操作方法)

☆初心者大歓迎☆　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

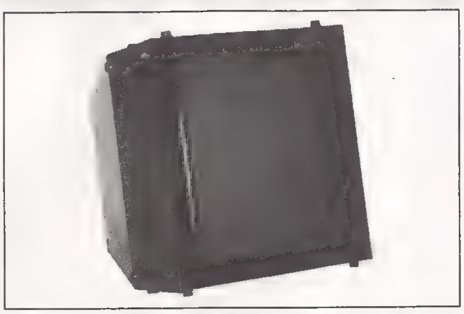
定休日
日曜日(祝日は営業します)

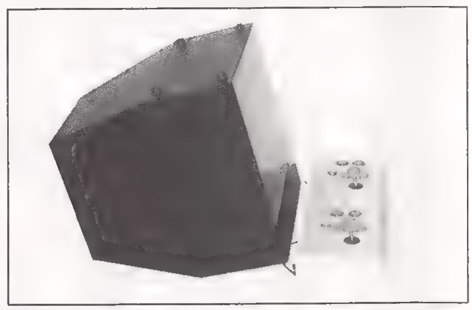
18インチカラーモニター発売中

■仕様
◇スチール製キャビネット入り
◇15、24kHz両用
◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇中古 価格¥38,000 (程度良)税・送料別

18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。





18インチモニター+コンボAVセット
¥65,000 (税・送料込)
JAMMAハーネス+サービスP、CB、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…………… ¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 …¥3,000

ショールームオープン
JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも………………
TEL.03-3490-5201(代)　FAX.03-5496-1047

東京ガリバー通信

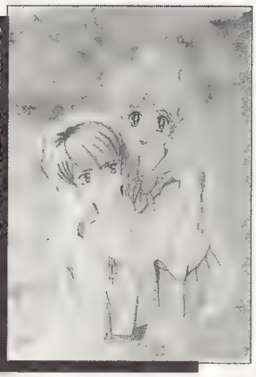
第44号

ときどき寒さを感じない日もあって、そろそろ春になってきたってところかな。あっ、そういえば去年のイラストグランプリ、まだ発表してなかったっけ。じゃあ今回はこれで行きますか！第５回のテーマは「あなたにとってのNo.1キャラ'96」だったぞ。まずはじっくりご覧あれい！

ガリバー賞



（千葉県　P.N.刃弥あさとしさん）リリーナほか（ガンダムW）



（千葉県　P.N.ましさん）バァン＆ひとみ（エスカフローネ）



（福島県　P.N.紫時雨さん）京（K.O.Fシリーズ）



（千葉県　P.N.時野陸さん）エミリオ（サイキックフォース）

発表が遅くなったけど、たくさんのご応募ありがとう！松戸店５周年記念になる次回（12月予定）も、お楽しみに！



グランプリ　（山口県　P.N.関矢あきらさん）レオナ（K.O.F'96）

東京ガリバー松戸店・伝言板コーナー

●福島県の「BS WORLD Ver.β」さん、イラストグランプリに多数のご応募ありがとうございました！

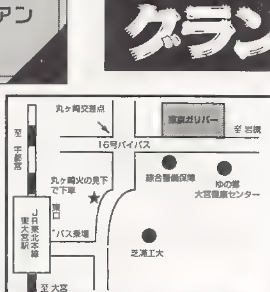
●レトロゲームコーナー、近日入れ替え予定！キミのアンケートリクエストが通ってるといいね。



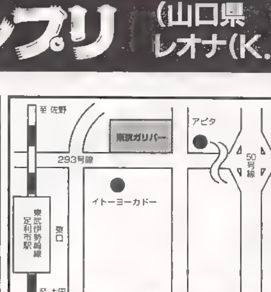
東京ガリバーみずほ台店
〒354　埼玉県富士見市みずほ台1-4-2
（東武東上線　みずほ台駅東口より徒歩2分）
TEL.0492-54-3905 FAX.0492-54-3187



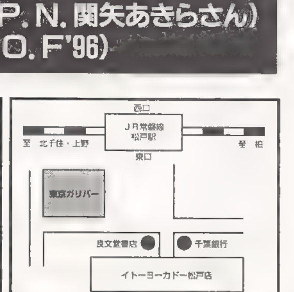
東京ガリバー戸田店
〒335　埼玉県戸田市美女木8-2-6
（JR武蔵浦和駅よりバス10分　美谷本小学校下車）
TEL.048-422-7031 FAX.048-422-7032



東京ガリバー東大宮店
〒330　埼玉県大宮市丸ヶ崎1096-1
（JR東北本線　東大宮駅東口よりバス5分　丸ヶ崎火の見下より徒歩[illegible]分）
TEL.048-688-6622 FAX.048-688-7696



東京ガリバー足利店
〒326　栃木県足利市朝倉町244-2
（東武伊勢崎線　足利市駅より徒歩10分）
TEL.0284-71-9797 FAX.0284-71-9744



東京ガリバー松戸店
〒271 千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸1・2F
（JR常磐線　松戸駅東口より徒歩0分）
TEL.0473-66-6633 FAX.0473-66-6644

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド

アイランドを読んでいて注意してもらいたい点が、『掲載されている読者の意見はゲーメストの総意ではない』ということ。その意見を受け止め、解釈し、判断を下すのは君たちの意志なのだ。「本当にこの意見は正しいのか？」「ほかの視点から分析はできないか？」。アイランドに掲載されているすべての意見は、君の思想構築の判断素材だということを忘れずに。決めるのは、君だ。

（担当：田渕健康）



今月のいっぱつ

弟へ、そしてすべての開発者へ

☆ゲームの開発に携わっている、我が親愛なる弟へ——。

今日も家に帰ってこなかったな。これで泊まり込みは何日目だ？

たまに帰って来ても日付が変わってから。だいたいお前、一体何ヶ月間休日を返上し続けているんだ？

…これでも開発者としてはまだマシなほうらしいな。御用納めが大晦日で、仕事始めが元旦だった奴とかを、ネットで見たよ。

そんなんで、何で文句一つ言わずに働き続けるんだよ。

給料だって安いのに、たまには弱音ぐらいはいてくれないか？

そんなに一生懸命になられちゃあ——仕事は飯の種と割り切って、9時5時の会社を選んで、土日に好きなことをしまくっている自分が、ただの卑怯者に思えてくるじゃないか…！

それでも鉄道ファンの僕に、ゲームにまで手を広げる余力がないことが、悔しく、そして申し訳ない。

でも、お前の姿を見ていて思う——こういった人間が大勢集まって、ゲームを創っている、そのゲームに懸ける情熱の大きさというものを。

…プレイヤーがゲームに対峙するとき、ほんのかけらでも、彼らの努力に思いを巡らせてくれますように。

そして、できあがった作品に込められた彼らの願いが、少しでも多くのプレイヤーの胸に届くようにと——切に、願う——。

最後に、もう一度弟へ、そしてすべての開発者へ。…どんなに忙しくても、食うものは食って、寝るときは寝ろよ。

身体を壊しちゃったら、大好きなゲームをやることも、創ることもできないんだからな！

（神奈川県　新宮那智さん㊫Ⓐ）

☆ゲームに携わる全ての人たちの、努力と情熱の賜物。それが、我々が普段、何げなくプレイしているゲームたちなのです。

彼らの苦労が形となるまでは、言葉では言い表せない程に、つらく、計り知れない道程があることでしょう。

1コインを十二分に楽しむ。それが開発者へ贈る、最大限の手向けではないでしょうか。いつも楽しく、感動的なゲームをリリースして下さる全ての開発者の皆様、これからも身体にお気をつけて、私たちのド胆を抜く、名作たちを送り続けて下さいね！

告知王者

ついに〜アイランドムック特別版の発売日が決定したぞ！運命の日は4月15日、ちょっと予告より延びてるような気がするけど気にするな！（ごめんなさい！）

気になるタイトルは『アイランド血風録〜ゲーメストアイランドイラストスペシャル〜（仮）』！未だに仮タイトルというのが一抹の不安を誘うが、不安なのは君だけじゃないぞ！って何じゃそりゃ。

えー、タイトルにもついているように、このムックは新作イラスト&超芸魂中心に構成されております。

アイランドのアイランドたるべき「文字ネタ」は少なめですが、今回の本は純粋なバラエティ本として、気軽に楽しんでくれれば幸いです。

ゲーマー初心者からディープな読者まで、広く深くフォロー希望なアイランド別冊、来号の本誌と共に購入するが福。よ〜ろ〜し〜く。



↑（香川県　アドンX君　）
☆春！それは新しい自分をみつける季節♡…あう。



蒼穹技能体

☆今、俺が命を燃やしてプレイしているゲームがある。それは「技能体」！

説明しよう！技能体とは、ナムコが去年末に出したエレメカである（クイック説明完了）。

俺が全能者（早い話が技能体3つの種目でAランクを出せればなれる奴）になるまでが…とても長かった…。

あれは去年の終わりのこと、俺のホームグラウンド・伊勢崎ナムコランドで、初めてそのブツに出会った。200円投入して早速やってみる。

その結果D⁺（Eアリ）。何とも酷な結果だ…しかもギャラリーもいた。プリントされた解析結果には「E（一番下の結果）は良いではなく、いーかげんにしなさいのE」なんてことも書かれていた。

「くそっ、俺としたことが！」

その日以来、俺は『伊勢崎いったらギノウタイ』を合言葉にして、ガンガンプレイしまくった。私立高の受験そっちのけ（いいのか…）で、ギノウタイに興じる俺。

その甲斐あって、1月には『あと一歩で全能者』までこぎつけた。…とはいっても、あと一歩がなかなかうまくいかない。

技能体プレイ後に、ライデンファイターズや1943をやりながら「今回のうまくいかなかった原因」などを考える毎日。

そして2月へ突入。そんなある日、アルペンレーサーをやりながら俺は思った。『「技」はいつも「体内時計」をやってるけど、今度は「反応精度」をやってみるか！』

しかし、「反応精度」は、1つでもズレが生じると、たとえ2回成功してもB⁺になってしまうというハードなもの、残りの「能・体」はAを取れるが、いつも「技」で「体内時計」を選んでいたゆえに、全能者を逃してしまっていたのだ。

『やるしかない…』

そう思った俺は、初めて反応精度に挑んだ！

1回目。「レディGO！」の声と共にターゲットが回る。

「3…2…1…ここだっ！」

パリン（SE）

『グレイト』

当たった！

2回目は2倍の早さでターゲットが回る。しかし、これも見切った！

パリン（SE）

『グレイト』（当たるとそー言うのよ）

よし！あと一回、ファイナルだ！早い…マジで早い。目で追いつくのもやっとである。外せばB⁺、当たればA⁺、一か八か。

「…よし！当たれっっ！」

パリン（SE）

『グレイト』

なんと、ギリギリで成功！

「技」は100％のA⁺をゲット！その後も順調に進み、ついに96・5％のAを出した！

プリントされた結果には「比類なき全能者」。

そこで俺は思った。『何事も諦めずにガンバれば、うまくいくんだな』と！

そうして、意気揚々と、最近ガタが来ている『クールドバスター！』（チャリンコ）に乗って帰宅。が

「しまったあああ！全能者の証を忘れたぁ！シィット！」

（取りに戻った）

だがまだまだ、俺は現在もパーフェクト全能者（オール100％）を目指し、現在も燃え続けているのだ。

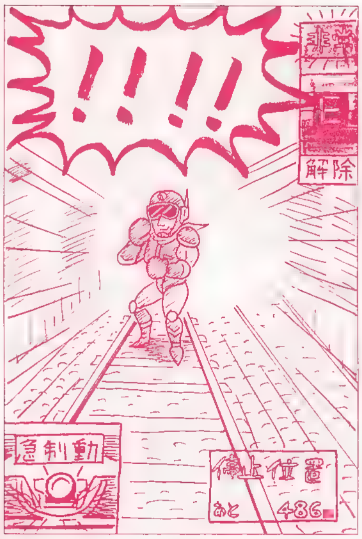
最後に一言。

『うまくいかなかったからといって諦めずに、何度も挑戦する意を持とう！

（群馬県　岩崎泰紀君(当)Ⓒ）

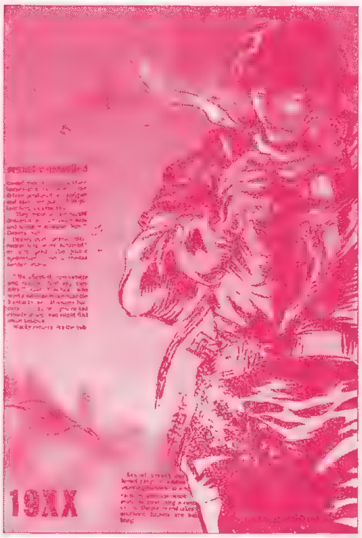
☆不屈の闘志こそ若人の証。ガッツなくしてゲーマーたりえるかってんだべらんめえ。

でもガッツっていかにもガッツありそうな響きだよね。誰が初めに言い始めたんだろう。



↑（大阪府　AAA君③）

☆…来月あたりの攻略に載ってたらヤタなあ。



↑（大阪府　宗高　時季外れ？　ゆうき君(当)④）

☆『生き抜くこと』たとえクソッタレの歴史を築くとしても、それは精いっぱい、人生を生きた証となる。

指さし確認 超重要

☆TAITOの鉄道シミュレーション『電車でGO！』について、現職暴走運転士として感想を述べたいと思います（エラそうに…）。

川崎市内の、ロケテストで有名な某店でみかけてプレイしてみました。マスコンハンドルが当社のとは違ったのでちょっと戸惑いましたが、なかなかリアルな運転席でした。

何といっても「実在の路線を再現している」これが一番驚いた。実はスタッフの方たちも趣味で開発したんじゃないかっつうぐらい、気合入ってました。

でも減速度が体感できないのが残念。駅に電車を止めるときには、景色の流れよりも

私のいつも行くゲーセンで、いつものように「19XX」をプレイする。が、ショットボタンを押しても撃てない。どうやら故障のようだ。

店員に言って調べてもらうと、ボタンと配線とをつなぐコネクタが外れていた。どうやらボタンに大きな振動を与え続けていたために、こうなったようだ。

…すみません、驚異的な連射を毎日やって外したのは私です。しかも、これが2回目だったりする。

（大阪府　司隆君Ⓑ）



↑（大阪府　竹井床ダン中毒さん②）

☆早く大人になりたいと思ったあの日が、何だか遠く遠く、感じるのよ。

せからしかッ!
つっこみ三昧



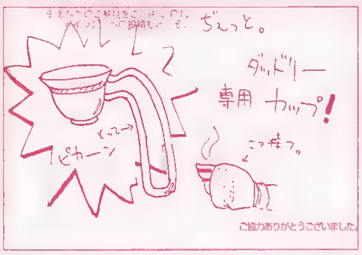
↑手に終えねぇ!!⑦

☞バンダイのたまごっちに対抗して、SNKがヨユウッチを作らないかな。

うまく育てないと飛び道具が飛ばないヘッポコ格闘家になる。

（愛知県　ナスグレイプ君Ⓕ）

↑そしてチョーとか言い出す始末。

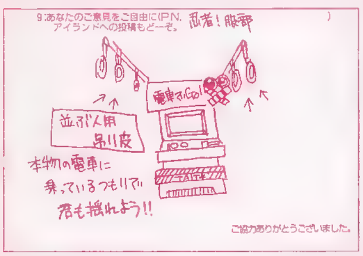


↑納得×3⑧

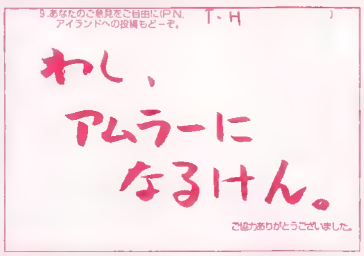
☞やっぱQ－BEEの瞳って複眼なのかなぁ。とか思うと怖くて結構朝までグッスリ。

（千葉県　響木真人君Ⓖ）

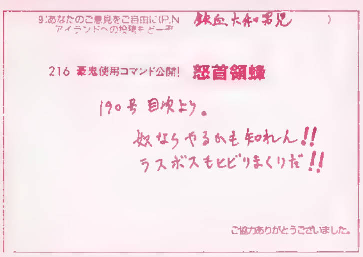
↑ショーで見たときはグレイみたいだったぞ。



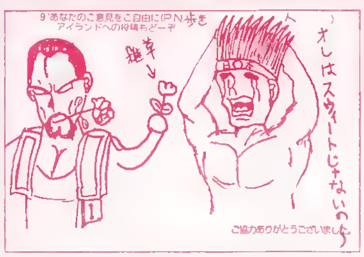
↑臨場感バチシー!!⑨



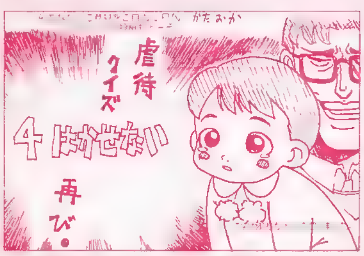
↑ベムラーみたいだよね。⑫



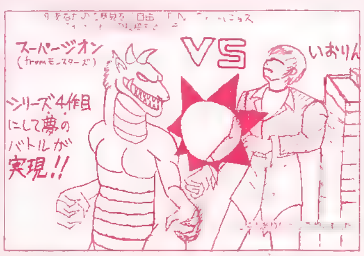
↑これは真剣に申しわけないです！⑩



↑お気に召さないらしいぞ。⑬



↑真人間の君はキャットフード食わすなよ。⑪



↑是非新キャラに加えてほしかった。⑭

減速度（つんのめる感じ）のほうが重要なんですよ。全然思うように止められなかった…。

とはいえ、不可動筐体でここまで再現できれば上出来です。ウチの職場の連中もおもしろがってやってましたし、今年のゲーメスト大賞最右翼登場ですね。

PS。山手線の運転士もわざわざやりに来たらしい。

（神奈川県　大留健一君Ⓓ）

☆現職運転士のおスミ付きが出た『電車でGO!』。一度はプレイしてみることを薦める。

←読者コーナー担当Tの場合。

「うおっしゃあ出っぱつー！」

『車内信号無視』

「飛ばすぜハニーー！」

『制限速度無視』

…ゲームオーバーまで15秒かかりませんでした。電車って奥が深いぜ…。

怒首領蜂に会いたい15の春

：怒首領蜂やりてぇ～！脳みそが爆烈四散するほどやりたい。

だが、近所のゲームセンターには首領蜂すらない。自分は中學参年の身分なので、遠征という金のかかる手段も没。

なぜ、そこまで首領蜂をやりたいかって？それはメストNo.190をご覧になればわかるように、あの見る者を恐怖と絶望の淵に追いやるような敵弾の数！ガレッガでランクを上げまくり、5面の2ボス改にて超さけを楽しみ快感を得ていた拙者の血が滾って滾って沸騰寸前！というわけであります。

いやホント、メスト発売日に（立ち）読んでて、久々にバックに稲妻と荒波、そして断崖絶壁の上に立ち、心の奥底から「や・り・て・え～！」と叫んだ（概ねフィクション）シューティングなのです。

なので、近所のゲームセンターの皆様方、どうか怒首領蜂を入荷してください。お願い。

（愛知県　川上智昭君Ⓔ）

：てなわけで、愛知県名古屋市内熱田区近辺にあるゲームセンターの関係者の方々、熱烈なファン一名のためにどーか怒首領蜂を入荷してやってください。


（東京都　MINOYA君⑤）

：実はコイツもアクションゲームですよー

気合で両替せいやーー



（大阪府　吉川良君⑥）

：おはよう戦場インタビューー

兵士さんどうぞー「明日が見えね～」

燃えよ青春!!



滾れ！サービス魂

☆ところで諸君、最近のゲームはサービスが足らないのではないだろうか。

例えばティンクルスタースプライツ、主人公の魔女っ子ランちゃんはストーリーモードでメディウスと戦う前にスプライツへとホー○ーアップするわけだが、何かが足りない。

確かにゲーム画面では変身している。しかし、ゲーム画面で変身完了状態であれば、それでいいのか？いや、それは違うだろう。

魔女っ娘・鉄の掟第弐条第肆項「魔女っ娘たる者、変身アイテムと変身シーンなくして魔女っ娘たりえず、また、変身シーンは何物にも代え難い。多大な犠牲を払っても敢行すべし』

…とあるように、たとえゲームから離れたトコロであっても、その世界観を補完するためにも変身シーンを外すことはあってはならないのだ！

だが、実際にはそのような『あってはならないこと』が、世の常となりつつある。

マネーアイドルエクスチェンジャーもいい例である。ヒロインのさくらちゃんもほかのキャラ（男もいる）は、それぞれキャラセレ画面で既に変身完了している。

せめてキャラを選んでから変身てくれぇえっ！変身アイテムは万札。しまった、彼女らは魔女っ娘ではない。

プリクラ大作戦もだ！オープニングデモではそれっぽい絵があったが、やはりゲーム中に無意味に長い変身シーンがなければイカン！

獣王記はマッチョな男だから却下。

そして、結論。スプライツ2ではフルポリゴンで30秒間の変身ショータイムでカメラアングルが変えられる。7～30歳の幅広い変身シーンが君の心をフィーバーさせる！

（神奈川県　石井啓君Ⓖ）

☆濃いのう。でもネオジオ64なら実現できそうでは…ある。

去り行くアイツに感謝の念を

☆近所のスーパーのゲームコーナーからコズモギャング・ザ・パズルが消えた。

初めて出会ったのは高1のとき。サイクリング中に偶然見つけたゲーセンで、コズモは笑っていた。

同時期に発売されたぷよぷよには馴染めなかったが、これは違った。コンテナを並べてボールでコズモをやっつける、ただそれだけの単純ルール！

しかし、そのゲーセンでの人気はあまりなかったらしく、次に行ったときにはなくなっていた。

そして数年がたち、今年の一月半ば、コズモは突然僕の前に現れた。

僕はやりこんだ。しかし、ここのコーナーに来る子供たちには難しかったのか、インカムはあまり伸びていないようだった。

店員さんに「面白いからなくさないでほしい」と話したら、ほかの人にもプレイしてもらうために、と、ランクを下げたり1コイン2プレイにしてくれたりした。

コズモが来てから2週間後のある日、久しぶりにゲームコーナーに行ってみると、そこにコズモはいなかった。インカムが悪すぎたためにメーカーさんに持って行かれたとのことだった。

店員さんも「よーやくみんなもルールを理解し始めたのに」と言っていた。

いつかこの日が来ることは分かっていた。だけど来てほしくなかった。

アーケードゲームはインカムがすべての世界。人気のないゲームは次々と入れ替えられ、忘れ去られていく。

だからこそ、1枚1枚のコインを大切にして、1つでも多くの思い出に残るゲームをプレイしたいと思う。

（京都府　DASH!!DREAM君Ⓗ）

☆いつまでも、あると思うな親とゲーム、と先人が言ったかどうかは定かではないが、お気に入りのゲームに限って、油断してるとすぐ消えちまうのがゲーセンの常。

だからこそ、一日一日を大切に生き、1ゲーム1ゲームを大事にせんといかんのであります!!いやマジで。



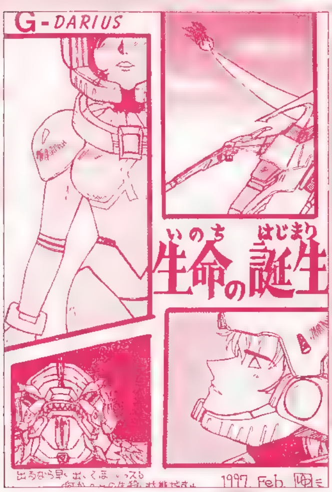
↑（大阪府　初投稿・OJJ君⑯）
☆今度は本格的（？）な魔法大戦だ！ジェダ（通称ワセダ）はマジでかっこいいよ。

いやなものベスト3。
1. ヨガを究めたザンギ
2. コギャルなサクラ
3. シブくてカッコよくて強いダン

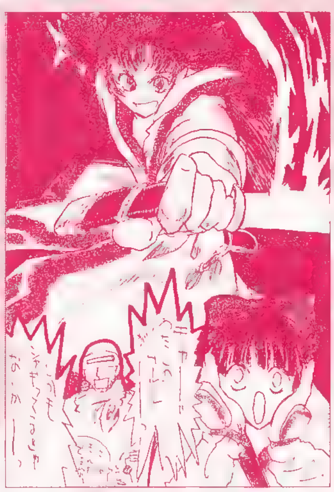
（静岡県　へーのき君Ⓕ）



↑（神奈川県　千石ぶうさん⑮）
☆タバサのエンディングはとりあえずどちらもハッピーエンドくさいと思わんかね。



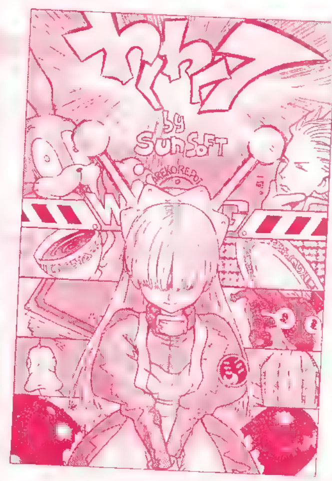
（京都府　佐々岡ゆりのさん⑱）
☆語ろう、母なるはじまりの物語を。


↑（滋賀県　TMX君⑰）
☆天明八年にもシャギーは流行ってたのか。

こちらこだわり派



「死嘩護」が「ブレイカーズ」となってカムバックした。
ということは「Mr.DO!! NEO」も復活…。
（静岡県　うずきよしゆき君①）



←（東京都　石渡「メカ描きたい」岳史君⑲）
☆97年度ゲーメスト大賞メイド部門受賞最有力候補の彼女。次回作のわくわく7Z（あるのか?）にも続投希望だぜ。



→（大阪府　ありすがわ狂介君⑳）
☆始まってるようで始まってない。終わっているようで終わっていない。冒険ってそんなものかも。

電流パターンに一言

☆今回、攻略記事の中でかなり気になった部分があったので書きました。

それは『過度の電源のON、OFFで基板を壊してしまった（No.189・ライデンファイターズの攻略より）』です。

一般のゲーセンなどでは、まずこういうことを気にする必要はないのですが、問題は「目指せ!ハイスコア」に掲載されている店のほか、ハイスコアを取り扱う店についてです。

ハイスコアを取るためによく「電源パターン（電源を入れたばかりの筐体でPLAYすると、必ず同じパターンでゲームが始まる）」を使うことがあります。

例を挙げると、「虹色町の奇跡」（解答番号の順番が一定になる）とか「バトルガレッガ」（降ってくるアイテムの順が一定になる）とかです。

しかしこれぐらいならまだぬるいほうで、中には「納得のいかないPLAYだから電源を切る」とか「一機死んだからパターンが狂った!電源を切ろう」といったスコアラーも点在していることです。これはNo.188のアイランド中の「一人のスコアラーに感じたこと」で如実に語られています。

つまり、そういうスコアラーがいる以上、基板が壊れる可能性は極めて大、ということになります。これはもはやモラル以前の問題で、器物損壊罪になる危険性もはらんでいます。

自分もたまにハイスコアを狙う身分ですが、電プチは知らないプレイヤーに対して失礼な行為ですし、ゲームのプレイをやり直したいときも、周りの状況を見てから行っています。電プチの問題点がまさかこういう形で出てくるとは。

とにかく、過度の電源ON・OFFが危険であると分かった以上、ゲーメスト側も黙って構えるわけにはいかないでしょう。

めざせ!ハイスコアの欄外に警告として「むやみに電源のON・OFFをしないように」と載せるべきです。

ゲームは公共物ですし、基板は高いもので10万以上するものだってありますから。オペレーターにとって基板は宝物同然のはずです。

また、メーカー側にも「電プチをさせないパターン作り」が必要とされているのではないでしょうか。「稼ぎがランダムな部分ははっきりとランダムに」とか「1回目のプレイでも20回目のプレイでも必ず同じパターンにする」といった手法が必要となるべきだと思われます。

あとはプレイヤーのモラル次第。何度も言うようですが、「むやみな電源のON・OFFは基板をダメにする。その行為は、平気で筐体を蹴るぐらい失礼だ!」

ハイスコアラーの皆様は、常にこのように心掛けてほしいと思います。

（福岡県　凶刃・柏うどん君Ⓙ）

☆一面の頭でヘボったり、取り返しのつかないボーナスを逃して、電源を切りたくなる気持ちはよーく分かる。死ぬほど分かります。

しかし、ご承知の通り頻繁な電源のON・OFFは、基板に多大な負担をかける。店の人の同意があるならともかく、個人の判断での電プチは絶対控えよう。店に出入り禁止処分をくらっても文句は言えないぞ。

花のマイティ害DX組

先ごろ行われたAOUショーには、各メーカーから様々な新基板が出展されていたのだが、『コブラ』だの『ウルフ』だの、動物系の名前が目立っていたのが謎であった。

このままいけば『イグアナDX』とか『セイウチ2000』とか出てきそうではある。

みんな!今すぐ「カプコンイラストレーションズ」の104ページを開いてみよう。

未発表作品として、「バトルサーキット」のイラストが載っているぞ!

持ってない人は急いで本屋へGO!（さりげなく宣伝）

（北海道　XCT君Ⓚ）

☆実はそーなんスよー。で、そこに載ってる双子の侍、通称Wミフネがいい味出してんのよこれが。

プレイヤーキャラとしていなくなったのが残念でーす。

待ちに待った「クイズなないろドリームス・虹色町の奇跡」のCDが発売されました（スパズルも）。さっそくリスニン。

…ウガー!ブックレットには載っているのに、サキちゃんの「あぁん!ダメですぅう!」のボイスだけが収録されていないいいっ!クハァ!!

責任者はどこだクァァ!な、何をする国家の犬共、離せえ俺には弁護士を呼ぶ権利があ（あ、CDの出来はとってもいいですよ。↑フォロー）。

（東京都　あははは君Ⓛ）

☆MD持っててゲーセンで音採るのが吉かなあ。でもそれだけの情熱があれば基板買ったほうが早いのではッ。

マイティ害DXのタイトルがニチブツ各ゲームのもじりなのは日物ファンの私としては嬉しいが、このままエスカレート（ネタ切れ）すると、「スキャンダルマイティ害」とか「マイティ害CLUB90S」とか…。

果ては「プリティマイティ害18禁」とかつけられるのでは…。

（岩手県　バニッシュモンスター君Ⓜ）

☆…早速今回のタイトルはネタ切れの兆候&カホリが。

このままでは大ピンチなので、日物さんには早急に復活、しかる後に新作をリリースしてくれることを切望します。

超芸魂

立ち読みはアカンて。特に発売日に秋葉原・石○ゲーム1のレジの前に積んである本誌を立ち読みしている君！



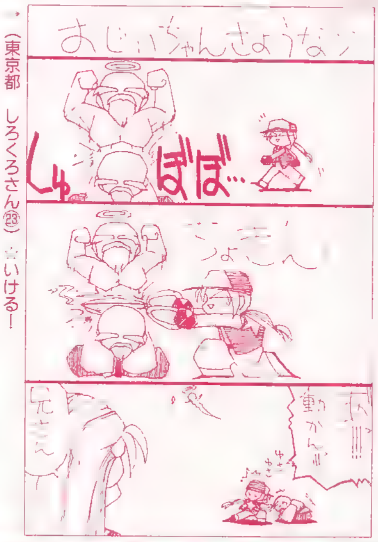
→（福岡県　ハイパーT君㉑）



→（茨城県　MK-Ⅲ君㉒）
☆編集部のコドモがいたくお気に入りでした。



→（茨城県　えだよんさん㉔）
☆思いっきり自己主張したい年・頃。喝！

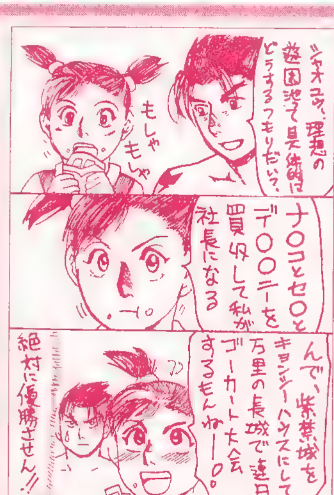


→（東京都　しろくろさん㉓）
☆いける！

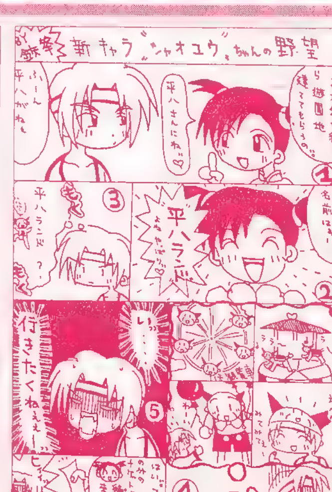


→（岡山県　SO君㉗）
☆心温まるのう。

超特集・がんばれシャオりん♥



↑（石川県　粉ふきイモさん㉖）
☆あんたスケールでか過ぎだあ。



↑（埼玉県　ポルポルさん㉕）
☆団結阻止ッ！

人気沸騰!!ガク～

シリーズ「嫌だ!」

「こんな格ゲーは嫌だ!」

・倒したはずの敵が中国3000年の秘術によって復活。何度も出てくる。
・必殺技を出すと、その技の由来・創始者などの解説（書物名付き）が入る。
・16人までチームバトル（1対16も可能）。でもたまに仲間に殺される。
・闘いの途中で巨大な鉄球により闘場が崩壊。即ゲームオーバー。
・そのくせ、メチャクチャ面白くてクセになる。

（神奈川県　ロリー小玉君Ⓝ）

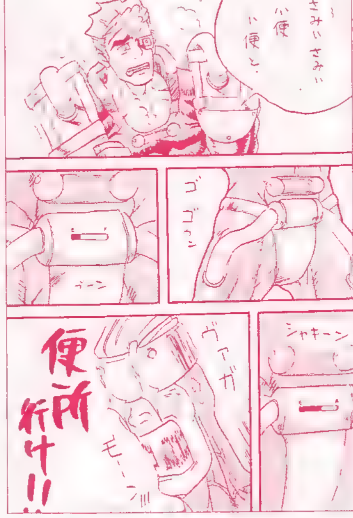
↑中々面白そうじゃないかねチミィ！って俺だけか。

「こんなバイクゲームは嫌だ!」

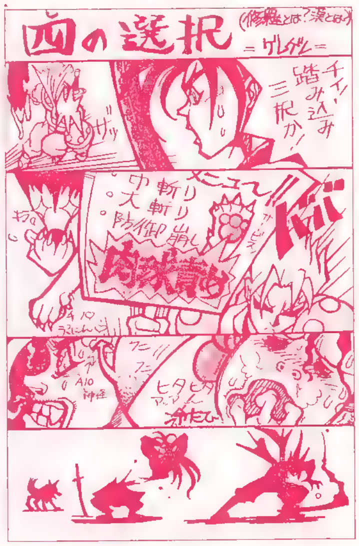
・コインを入れると前方の壁が開き発進できる。
・アクセルをふかすとイスが飛ぶ。
・ブレーキを握るとウイリーする。
・コースは二つ。垂直の壁を駆け下りるか、ガケからガケまでのガラス製でカーブの多い道（もちろんガーターなし）のどちらかを選ばせてくれる。
・座った時点で、鉄製のベルトで拘束してくれる。
・カラーはピンク。
・かと思ったら、所々に血痕があったりする。
・230km／h以下が出ない。
・その代わり上限はない。
・意識を失うと死なない程度の電気ショックで起こしてくれる。
・乗る前に店員さんが「君、生命保険に入ってる?」とか聞いてきてくれる。
・GAME　OVER時には、筐体ごと爆破してとどめをさしてくれる。運よく生き残っても、店員さんが筐体の代金を請求してきてくれる。

（千葉県　T.Y.withザベル君◎）

↑第一項から凄まじく終わっているところがたまんねぇ。つつしんでテレカを贈らせて戴く。
何かこのコーナーテレカ当選率が高いなあ。



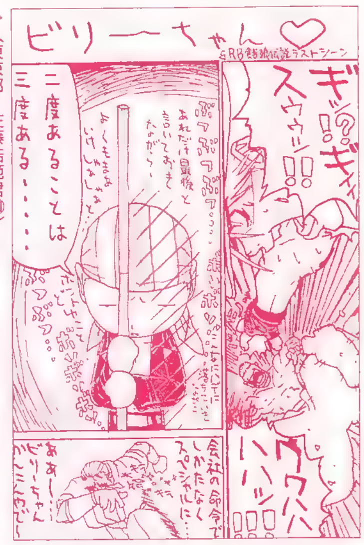
→（京都府　村田真吾君㉙）
☆AB同時押しで全放出だー



→（大阪府　ゲレゲレ君㉘）
☆本能のままに動くのがイキな侍ですよう。



→（千葉県　S.N.O君㊵）
☆マブいぜ…ラビット番…長…。



→（東京都　佐藤浩範君㉚）
☆看板役者もツレえなあ。とか言ってみる。

「ゲームナビ」からハガキ募集のお知らせ

ご存じの方も多いと思うが、このたび新声社からあたらしいコンシューマー雑誌が創刊されることになった。賢明なる読者はもう気づいたと思うのだが、そう、読者ページを作るにあたってみんなからのハガキを広く募集しちゃったりなんかするのだ。基本的にハガキの内容はなんでもOK。どんなささいなことでもかまわない、文章にして送ってほしい。イラストも大歓迎だ。採用者にはプレゼントも予定しているのでどしどし送ってきてくれ。また、以下の企画に対するハガキも同時に募集している。

●ちょっと心配
どーでもいいことなんだけどなんか気になることってあったりしないか?たとえば、プレイステーション版のダライアス外伝をサターンに入れて電源をいれてしまったとか、ここ5年間ぎょうちゅう検査していないけど大丈夫かな?とか。ゲームに関すること以外でもいい、とびきりくだらないものを期待しているぞ。

●通信簿自慢
いままでもらった通信簿で面白いことを書かれたことはないか?例えばこんなやつ。「高安君は、元気なのはいいけれど注意力があまりありませんね。あと、女子にハナクソをつけるのはやめましょうね。嫌われちゃうぞ」←実話

●お買い毒情報
街でみかけた、一部の人しか探していないようなソフトや周辺機器の情報を送ってくれ。

●トレーディングコーナー
要するに交換コーナー。ポケモンなどを中心にやっていく予定。私の○○とあなたの××を交換しませんか?というものを募集。交換は編集部が責任を持って行っていくぞ。

●口コミ怪情報
「うわさで聞いたんだけどサ…」というようなものを送ってくれ。ちょっと前だと変な色のカゲがVF3で使用できるらしい、みたいなやつ。おもしろおかしく作っちゃってもいいぞ。ほかにもいろいろなコーナーを連載していく予定。詳しくは「GAME NAVI」を見てくれい。ちなみにGAME NAVIは3月28日創刊。毎月第2・第4金曜日発売だぞ。

（担当：ブニョ野口）



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

○掲載された次の月末で締め切り→②

○締め切りなし→③

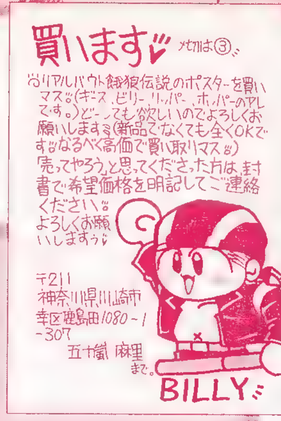
隊員「隊長、大変であります！コーナー担当者が行方をくらましまくりやがりました」

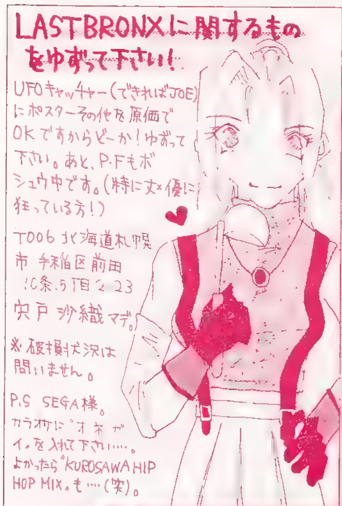
隊長「あわてるな。ここにあるハガキはまだ暖かい。まだ遠くには行っていまい。急いで追うんだ！」

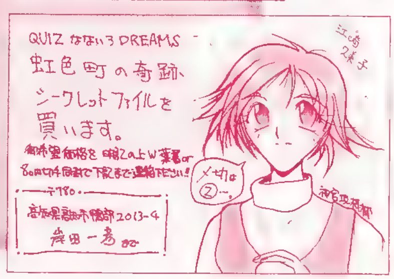
隊員「了解!!」

…というわけで今回はおハガキ特集れす。（編）

買います

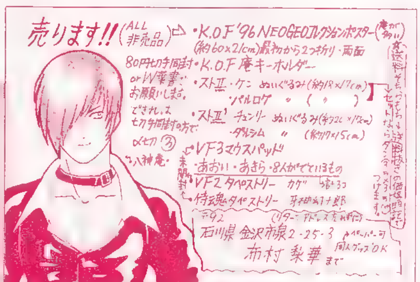






売ります

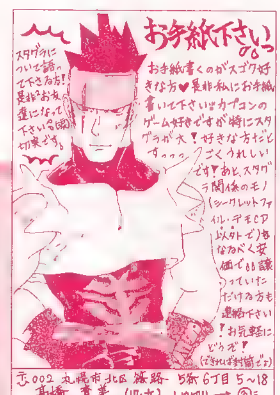


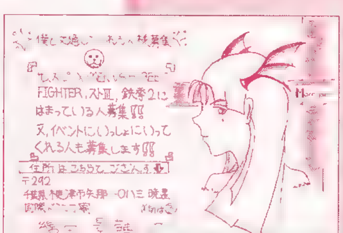


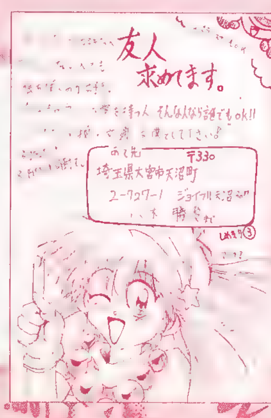
交換・その他

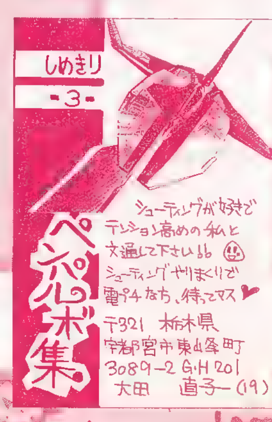












お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区神田神保町１－26　新声社　ゲーメストアイランド係

ゲームのプロになりたいなら、まず調べなさい。

ゲームスクール
ゲ

カリキュラム【CURRICULUM】 学生のレベルに応じ、系統だった教育計画。

【解説】**ゲームが作れるようになるか？**
自分のレベルや目的に合ったカリキュラムが選択できるか？実際にゲーム開発を経験した常勤講師が中心か？授業内容・講師の実力を逆チェックしよう。

即戦力【PROFESSIONAL】 訓練を受けなくてもすぐ戦える能力。

【解説】**即戦力は本当か？**
ゲーム制作の技術の進歩はすさまじいが、徹底した基礎技術の習得とその上に積み上げられる応用技術によって、即戦力となりえるのだ。

最新設備【LATEST EQUIPMENT】 ある目的に必要なもので、最も新しいものを備え付けること。また備え付けられたもの。

【解説】**最新設備の実体は？**
最新設備であっても、学生が自由に使える開発環境でなければ意味がない。この点も要チェック。

発表【PRESENTATION】 世の中へおもてむきに知らせること。大勢の人々に示すこと。

【解説】**発表のチャンスはあるか？**
作品を作っても発表の機会がなければ、多くの人に自分の実力を知ってもらえない。発表のチャンスがあるかどうかも重要なチェック項目だ。

支援制度【SUPPORT SYSTEM】 支え助ける(援助する)ための制度またはシステム。

【解説】**学生支援制度はあるか？**
国際的活躍を目指すための留学制度や作品を世に出すための学生作品商品化制度や独立支援制度などやる気と独立心をサポートするシステムがあるかどうかも重要だ。もちろんゲーム会社への就職実績は重要チェック項目だ。

ハート【HEART】 心臓。心。

【解説】**ハートは確かか？**
ゲーム創作に一番大切なのは熱いハートだ。モノづくりの伝統や校風が生きているかどうかも大切なポイントだ。

学校説明会【SCHOOL GUIDANCE】 学校の教育方針、教育内容について入学希望者に説明する集まり。

【解説】**学校説明会や体験入学**
学校説明会や体験入学に積極的に参加し、自分の目標に合ったスクールかどうか、自分の目で確かめることが、最も重要だ。

ゲームスクール
ゲ





学校案内無料送付

HUMAN CREATIVE SCHOOL

本校は開校して7年になる世界初のゲームクリエイター養成校です。ヒューマン(株)が設立・運営しています。本校より数多くの卒業生がすでにゲーム・マルチメディア クリエイターとして活躍しています。

設置課程

マルチメディア エンタテインメント課程 2年制	●募集定員 250名
ゲーム実習 C言語初級・上級 ネットワーク概論 ゲーム研究 卒業制作 他	
マルチメディア 3Dグラフィックス課程 2年制	●募集定員 100名
3D実習I&II アニメーション理論 コンピュータゲーム概論 デッサン 卒業制作 他	



入学願書締切迫る!!

学校見学 随時受付中

ヒューマン クリエイティブ スクール

資料請求・お問い合わせ 専用フリーダイヤル **0120-37-9898**

ホームページアドレス http://www.human.co.jp

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12 TEL 0422-23-1111

AOUバージョン編

ゲーセンがワールドカップの舞台になる!

VIRTUA STRIKER 2

バーチャストライカー2

AOUショーで遂にそのベールを脱いだ、バーチャストライカー2の最新情報をお伝えしよう。

担当：新チーム予想は5勝2敗分け立衆多

発売まで本当に待ち遠しいバーチャストライカー2。今回はAOUショーでプレイできたバージョンを参考にして、新たにわかったシステムなどの紹介をしよう。

AOUショーのバージョンは、完成度が50%だった。できれば細かいアルゴリズムなども紹介したかったが、まだ出来上がっていない部分がいろいろと見受けられたので詳細は次号以降でお伝えする。

ショーの会場でプレイした人もしなかった人も、本記事を読んでもうすぐこんなゲームが発売されるのだ、ということを改めて覚えておいてほしい。

一挙紹介新チームは7カ国プラス1

前号では独断で新チームを予想してみたが、正解は写真のように7カ国がエントリーとなった。

代わりに漏れてしまったのはデンマーク。個人的にはデンマークのカウンタースタイルが好きだったが、日本での知名度や現代表の実績などを考慮すればしかたがないだろう。

それでは新たに加わったチームをざっと紹介しよう。

まずユーゴスラビア。W杯には旧ユーゴ時代に8回も出場している強豪だ。

続いてクロアチア。西欧各国のクラブで同国出身の選手が活躍中。タレントの宝庫だ。

同じく東欧からはギリシャもエントリー。前回のW杯で念願の本大会初出場を果たした新興勢力だ。

そしてロシア。旧ソ連時代からの強豪で、現在も世界ランクはトップ10前後にいる。

西欧からはポルトガルが参戦。近年の活躍度や個性的なサッカーをするところから見ても、選ばれて当然だろう。



ボール持ってる選手はクロアチア、守るほうはギリシャだ。

ベルギーは2000年欧州選手権のホスト国。共同開催国かつライバルのオランダとの対決がゲーム上で実現する。

南米唯一の新チームはウルグアイ。才能ある若手の台頭が著しい。栄えある第1回W杯優勝国である。

また、「オーストラリアバージョン」のROMに限り、ギリシャがオーストラリアに変更される。日本でプレイできないのがちょっと残念だ。



これが全24チームだ!!



1P側はユーゴ。スウェーデンもデザインが変わったね。

まさに興奮のるつぼ！・新スタジアム＆リアルタイムシステム

まずは左の写真を見てみよう。スタジアムの全体像を眺めたら、次は3枚並べたほうに注目しよう。

後方の観客席が、それぞれ大きさが異なることに気付いただろうか。これら小、中、大3種類のスタジアムは、トーナメントを勝ち進むごとに大きくなっていくのだ。

さらに観客の声援も増えていき、決勝戦ともなれば大声援をバックに試合ができるのだ。サッカーにはうるさいファンにも納得の演出だよねー

3枚組写真のもう一方は、時間とともに環境（背景など）が変化する様子を見せたものである。

この環境の変化は、なんとROMに内蔵されている時計に対応しているのだ。つまり、昼間にプレイすると青空の下でのデーゲームになり、夜になれば照明灯が灯るスタジアムでプレイできるという設定になることも考えられるぞ。

よい子のみなさんルールは守ろう。

その場合、良い子の皆さん（16歳未満）は、選手の影が長くなってきたら要注意。そう、遊べる時間が少なくなってきたという「警告」が出ているのと同じなのだ。

夢中になるのはいいけれど、ついつい長居をして6時を過ぎたら「退場」処分だ。ゲームの合間に、帰り支度を整えておこう。さらにエスカレートして「出場停止」（出禁）になるのももちろんダメだー





時間が刻々と変化する!!



スタジアムがどんどん大きくなる!!

感動の初プレイ AOUショーリポート

で、プレイして思ったことをいくつか書いていこう。

まず視点が変わって見やすくなったことが挙げられる。具体的にいうと、前作は選手と同じ高さから見ていたのに対し、2はやや高い位置から見下ろすような角度になった。

これは画期的なことで、レーダーチャートを見なくても、逆サイドにいる選手の位置が容易に把握できるようになった。だからといってレーダーが役に立たないわけではないので、そのへんは誤解しないように。

次にダイレクトパスが簡単になったこと。前作でも使えることは使えたが、その使用頻度が増えるのはまず間違いないだろう。

理由は選手の動きの変化にもある。わずかではあるが、選手が動いたときの慣性が小さくなったからだ。つまり、より小回りの利く動きができるため、コンタクトを受けやすくなるのである。

さらに、ディフェンス側の選手は（予想通りー）ボールを持った相手に対して先回りして待つようになった。ドリブルだけではもう勝てないだろう。

細かく描き込まれた選手の動きも素晴らしかった。特に印象的だったのが、トラップ後の反転動作。なるべくボールのスピードを殺さないように柔らかくタッチする姿は本物そっくりだ。

ゲームが完成したらどこまで面白くなるのだろうか。眠れぬ夜が続く…。





ボールを大きくまたいでのヒールパス。美しい…。



全国大会、秒読み開始
STREET FIGHTER EX

ストリートファイターEX

大会に向けた人もそうでない人も、まだできることはないかぬかりなくチェックだ。

前号に続く第2弾！
ストリートファイターEX 最強キャラ列伝
担当：ストEXチーム

果たして王者は？

前回で4キャラ、そして今回の6キャラを含めると計10キャラということになる。

すると残りの5キャラは弱いのか？いやいやそうともいい切れないので、少し説明しておこう。

●ケン、豪鬼、アレン

この3人は決して弱いというわけではないが、リュウ、ケンタイプはカイリとリュウがすでに紹介済みなので残念ながら選考漏れ。

豪鬼は斬空、空刃脚を絡めた多彩な攻め、アレンはジャスティスフィスト（→スーパーキャンセル）の破壊力が厄介なところ。

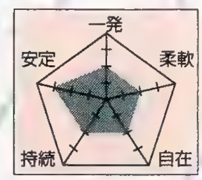
●ブレア

連続技は強力だが、それを決める機会が作りにくく、一発逆転性を発揮できずに終わりやすい。そこをクリアできれば十分上位にくい込む可能性はある。

●ダラン

対空技、投げ間合いなど、多くの要素でザンギエフが一枚上。派手ではあるが激戦を勝ち上がるのは厳しいことが予想される。もしかして最弱ですか？





王道を突き進め！
リュウ

回転が凄い！

リュウタイプのキャラが多くなってきたが、リュウの場合、昇龍拳から空中真空竜巻がつながるのが強い。しかも、地上で出したものより空中で出したもののほうが、威力が高いのである。地上では足払い波動拳や旋風脚を使った連携で制覇し、対空には昇龍拳とくればもう負ける気がしない。昇龍拳のコマンドが苦手でも、しゃがみ大パンチで返せるのもでかい。連続技も非常にお手軽で、難しいものを狙わなくてもジャンプ大パンチから地上技へとつなげ、波動拳・真空波動拳で体力半分は奪える。ガードされても反撃されないしね。

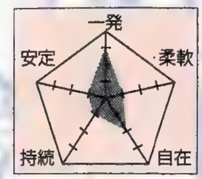
それから、昇龍拳は相手の連携攻撃に対する割り込み技としても大活躍だ。

ぐらないでくれ

波動拳を単発で撃つと、足払いやスライディングで避けつつ攻撃してくるキャラがいる。春麗とほくとは大足払いでかわし、スカロとブレアはスライディングで抜けてくる。これらの対策は、少し離れた間合いからしゃがみ中パンチで止めていくしかない。スライディングに対しては、立ち小キックが有効だ。

だが、止められるからといって出しまくっていると技の戻り際に攻撃されてしまうので注意しよう。もう1つは、足払い相手に当てるようにして、足払い波動拳を活用していくといい。こうすれば、波動拳の下をくぐられるということはない。





赤く光って、一服
ザンギエフ

オレの強さの秘密

とりあえずジャンプ大パンチでつっ込めば、OK。

ジャンプは低くて返されにくいし、大パンチの判定がメチャ強い&リーチ長いし、その上ガードされてもスクリュー or 大足払いで2択っぽく攻めるのがつえ～のなんの。鈍くせ～やつなら、これだけでハマっちまうくらいだぜホント。これで足払い合戦がうまくて、立ちスクリューバリバリだったりした日にゃ、ザンギ無敵だよ。しかも、ストンピングがあるから強力な連続技もできるからな～。LV3 FAバスターの威力も考えると、ザンギって負ける要素あんのか？って気がしてこね～か？赤く光ったら、タバコに火をつけるなり、ジュース買いに行くなりしてくれや。

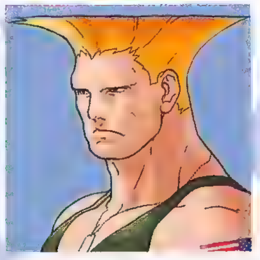
手堅く対空は完璧に

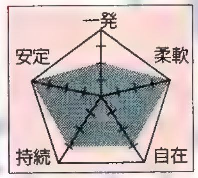
ザンギってバカだから、す～ぐジャンプ大パンチで跳んで来やがんのな。だから重要なのは、まず対空処理。とにかく対空処理。対空処理をバッチリこなせば、中級までのザンギは、なんとかなるでしょ。地上戦がうまくて、ジリジリ接近して来るザンギには要注意だぜ。こういうザンギは、地上戦に意識を向けさせて、いきなり跳び込んで来るから要注意な。

対空処理をうまくこなせば、あとは待ち気味にじっくり闘えばOK－無理にこっちから跳び込んだり、起き攻めするのはやめておこう。

戦闘サイボーグ

ガイル





少佐、永遠に死角なし

常に腰をかがめて虎視眈々と相手の動きを冷静に見据え、切り裂くようなソニックブームから一気に相手を抑え込む少佐。

劣勢になっても一撃必殺のサマー→ダブルサマーや一瞬のスキを突いた中足払い→オープニングギャンビットで一気に互角、あるいはそれ以上まで持っていく少佐。

彼の目には何者もただのザコにしか映らない。常に試合を冷静に分析する彼にとっては常勝無敗が似合い、それ意外の要素は全く存在しないのだ。理論に基づいた勝ちは永遠に死角がないのである。

常識をくつがえす

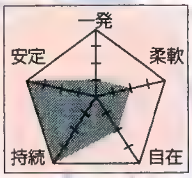
常に冷静を保つ少佐に対抗するには普通に闘ってはまず崩せない。そこで常識では反応できない攻撃、見てはわからない攻撃、つまり先読み、あるいはめくり、そしてソニックブームをくぐる、最後は当て投げ、これらを重視していかないと勝ちは見えてこない。

しかし実際、先読みと当て投げはたまにしか決まらずソニックブームをくぐるのも近距離においては無理。めくりも一度転ばさないとほぼ不可能と思われる。チャンスに大ダメージを与えられる連続技能力が問われるのである。

闇に潜む暗殺者

D.ダーク





爆弾魔現る

ドクトリンの強さの秘密、それはEXープロシブの性能の良さがすべてであろう。

まずEXープロシブを置かれると、レバーを後ろに倒してもガードポーズをとってしまい、後ろに下がれない。ドクトリンと間合いを離すにはジャンプするしかなく、自分の間合いの微調整ができなくなってしまうのだ。

そしてなんと言っても強力なのが、重ねEXープロシブからガードブレイクなどの連携だろう。KILLブレードをくらったが最後、超強力連携の前に、一瞬にして負けることなんて当たり前。残されたすべは、読みのリバーサルのみだ。勝てるのか？

起き攻めに注意して割り込め

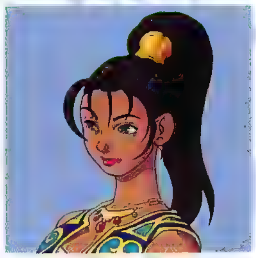
超強力連携といっても、ゲージがなければ始まらない。つまりドクトリンにゲージを溜めさせなければいいのだ。

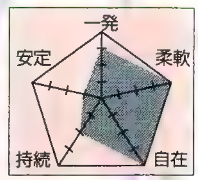
そこでだ、ドクトリンはゲージを溜めるために、ジャンプ攻撃からしゃがみ小キック～しゃがみ中キック～EXープロシブorダークワイヤーなどの簡単な連携をしかけてくるはずなので、必殺技の出かかりを割り込んで、ゲージ溜め回避しつつダメージを与えていこう。

また、こちらが攻めるときも、あまり同じような連携を繰り返すと、簡単にKILLブレードに割り込まれ、瞬殺されるので、読まれないように連携のレパートリーをたくさん用意しておこう。

空中戦はおまかせ！

プルムプルナ





どこが強いのか？

プルムの持ち味であるジャンプからのバリエーション、ほかのゲームではともかく、ストEXではかなり対処しづらいはず。空中から相手を押さえ込めるのは、比較的スタンダードな2D格闘において大きなメリットとなる。ゲージも溜まりやすく、常に精神的に優位に立った試合運びが期待できるだろう。

また、秘かに攻撃力が高いのもポイント。最大期待値こそ低いものの、対空のプリム◇キックからモロに空中プラエク♥ラームがヒットした時の威力は見逃せない。

そして、切り札となるガードブレイクも使い勝手が非常によく、攻めに関してはトップクラスの性能を誇っている。ワガママに翻弄してやれ。

ココが狙い目だ！

プルムの攻めは常に空中から行われるため、空中ガードのない本作では不安定な面が多い。とにかく攻撃される前に空中戦を挑むか、直接打撃にきたところを無敵技で迎撃してやろう。

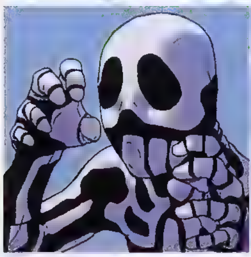
空対空で対処するとき注意したいのが、ジャンプを合わせたからといって必ずしも落とせるとは限らないということ。相手のクセも読んでいく必要があるだろう。

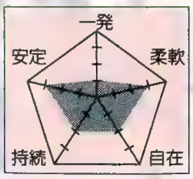
無敵技を使う場合、軌道を変えてスカされる恐れがある。これはもう気合で反応するしかないのだが、うまい具合に当たってくれれば攻め手を鈍らせることもできるだろう。

プルム戦は、とにかく反応が命。いつじれて攻めにくるかを見極めよう。

奇想天外！

スカロマニア





天も味方にした強さ？

スカロマニアの強さはまさに「暴れ」である。

お構いなしのスカロクラッシャー、ダイブでペースはメロメロ。ときどき混ざるスライダーにも神経を使わされる。

固めは割り込みが困難であったり連続ガードのものばかり。安全に攻め逃げていくヒッタンダウェイには、割り込むことが愚かな行為とさえ思えてくるはずだ。しかもくらってしまえばスライダーまでつなげられ、さらに起き上がりのガード方向が分からずもう一セットなんてことも多く、やられる側にとってはまさにピエロ感が漂う攻めを展開してくるのだ。しかしこれはもうどうしようもない。いつの時代も時計の針はヒーローを中心に回っているのだから…。

ヒーローは根性に弱い

スカロ戦で大切なのは、ガード主体で闘い抜くこと。1発1発のダメージがそんなに痛くないのでガードがしっかりしていれば逆転は大いにあり得るのである。

スカロの突進技を潰すため、小Pやしゃがみ中Pでの牽制は必要。そしてしびれを切らしたスライダーをガードしたならもうもらったようなもの。スライダーは反撃確定技で、そこからスーパーキャンセルでてくるスーパースカロクラッシャーとスライダーもガードしてしまえば反撃が確定するため、相手のゲージを使わせてから連続技でKOすることも余裕。

ガード主体で闘えるよう、心にゆとりを持たせて我慢強くなろう。

ストＥＸならではの過激技

暗黒式 D.ダークの処方箋

最強かつ最凶の戦法、ボムGB。恐怖のプレッシャーに、君は耐えられるか？

担当：何でもあり主義者　石井ぜんじ

暗黒主義者ならではこれがボムGB

ボムGBとは何か？それは、EXプロシブ（ボム）を置いて相手にガードさせ、すぐガードブレイク（GB）を出してHITさせる戦法のことである。

相手に近い間合いの場合、EXプロシブをガードしてしまうと、GBが連続技になってしまう。**EXプロシブをガードした時点で、絶対にGBをくらう**というダークかつ恐るべき戦法である。

この戦法を、実戦に組みこむとどうなるか。最強のドクトリンを目指すため、この戦法をあえて徹底的に解説していこう。

起き上がりに攻めるボムGB

ボムGBの入り方は、起き上がりに攻めるのなら**K-LLブレード**の後に限られる。実戦では、相手のラッシュに小K-LLブレードで割りこんだり、**D・ワイヤー**を当てて引き戻し、K-LLブレードを当てるところから始まる。

接近戦での小D・ワイヤーを多くするなど、意識的にK-LLブレード、D・ワイヤーを使っていこう。

小～大K・ブレードを使い分ける

普通のキャラなら、大のK・ブレードを当てた後、動けるようになったらすぐEXプロシブを置く。そしてすぐGBを出そう。

すると、GBを出すことによって、ボムは自動的に爆発。これをガードしてしまうとGBが連続技になる。起き上がり時に投げ間合いの外にいるので、投げられることもない。

大のK・ブレードから決める場合は、隙なく急いでボム→GBと行うことが重要だ。

小のK・ブレードを使う場合は、主に軽いキャラ（ほくと、プルム、ブレア）専用である。大だと、吹っとびすぎてGBが届かない。

小のK・ブレードなら、着地の隙が少ない。そこで、ボムを置いたあと、少し歩いてGBが届く間合いまで近づくことができる。ボムを置いたあと、ほんの少し前に歩いてGBを出せばいい。

ダランに対しては、中のブレードがいい。大だと間合いが近すぎ、コマンド投げで吸われてしまう。また、ザンギエフに対しては基本的にボムGBは使えないと思っていいだろう。


まずK-LLブレードで倒す。


すぐEXプロシブを置く。


小K-LLブレードの場合は一歩踏み込む。


GBを押せー


ボムのガード硬直中にGBがHIT。

ボムGBはくらって逃げろ

EXプロシブをガードしてしまうと、GBは連続技になる。こうなると、絶対に逃げられない。

ドクトリン側としては、GBをくらってくれたならそのまま跳びこんでJ大P→大or小ブレードを決めよう。なんと、このあとも起き攻めができてしまう。K・ブレードでゲージがたまるので、たいていまた狙える。

こんなの、ただのハマリじゃないの？と思うかもしれない。だが、いちおう回避方法は存在する。

①リバーサル必殺技を出す
②EXプロシブをくらう

この2つで、ハマリパターンから脱出することが可能だ。

①のリバーサル必殺技は、いわずもがな。ちゃんと無敵必殺技、スーパーコンボが出せれば、逆にドクトリンに大ダメージを与えることができる。

②については、一見ひどいようだが実は楽な脱出方法である。GBは、連続技にすると倒れてしまう。EXプロシブを起き上がりにくらうと、GBも必ず連続技になる。ダウンするが、ドクトリンはすぐ近づけないので、ここからまた仕切り直し、再スタートとなる。

もちろん、EXプロシブとGBのダメージ分は、確実にくらってしまう。しかし、2HIT合わせて中パンチ2発分くらいの攻撃力にしかなっていない。ゲージを使わせてこのくらいのダメージで逃げられるなら、御の字といっていいだろう。

回避法、①、②をまとめて考えると、ボムGBにこられたら起き上がりにリバーサル必殺技を試み、失敗してもEXプロシブをくらうようにしておくといい。ボムGBに対しては、これが最も安定した逃げ方と言える。



ボムをくらうとGBでダウンしてしまう。振り出しに戻る。

相手に合わせて連続技を狙え！

相手がリバーサル必殺技や、わざとEXプロシブをくらおうと思っている場合、ドクトリンにも対抗策がある。EXプロシブをくらうとわかっていれば、D・ワイヤーを重ねたり、ジャンプ攻撃をして連続技にしよう。

特に、EXプロシブを置いてすぐジャンプ攻撃をすれば、リバーサル必殺技を出されて



ボムをくらうなら、先読みで跳びこんでおこう！


中足払いの先端をガードさせよう。


中足キャンセルボムで、足下にボムが置ける。さあ！踏みこんでGBだ。

も回避できる場合がある。突進系の技なら、ジャンプでかわせる。あとから、D・ワイヤーで引き寄せて、K・ブレードからさらに起き上がりに攻めていく。

つまり、起き上がりにボムを重ねたとき、ガードしがちな人にはGB、くらう人にはジャンプから連続技と使い分けていけばいい。ボムGBの攻めは、実は読み合いの2択の攻めなのだ。

ラッシュ攻撃から直接ボムGB

ボムGBは、何も連続技から狙っていくだけとは限らない。ラッシュの中から、地上戦で固めつつ逃げられないGBを狙っていけるのだ。これが本当にテクニックとして生きる、ボムGBの本来の攻めだと思う。

とにかく、**相手の足下ぎりぎりの位置にボムを置くこと**を考える。この位置にEXプロシブを置ければ、あとは一歩歩いてGBを出すだけ。GBを出せば、EXプロシブは強制的に爆発し、相手をガードさせることができる。こうなれば、GBが確実にHITできる。

これを、近距離戦のラッシュの中に、常に意識して組みこんでいこう。

中足払いの先端をガードさせる

接近するには、ジャンプ大パンチやレバー入れ中キックあたりを使う。近づいたら、中足払いをしつこく使おう。

狙いは、中足払いキャンセルEXプロシブ。これをガードさせたら、また一歩踏みこんで中足払いを当てる。ここで、**少し歩く**のが非常に重要だ。これによってしつこい攻めが可能になる。

EXプロシブを直接ガードさせれば、踏みこんで中足払いが連続ガードになる。しかも下段技なので、相手が動こうとすればくらうことになる。また、中足払い×2もHITすれば連続技。この2つの動けない連携を巧妙に使い、中足払いキャンセルEXプロシブの間にジャンプされないようにする。

こうして、中足払いを中心に固めていく。するとどうしても間合いは離れていくが、そこで**中足払いの先端**をガードさせるようにするのだ。中足払いの先端をガードさせた瞬間に、一気に大チャンスとなる。

中足払いの先端をガードさせてキャンセルEXプロシブを出すと、ちょうど相手の足下にEXプロシブが置ける。たいていの人は、怖くてガードするから、踏みこんでGBを出せばいい。踏みこんでGBを出した瞬間に、大ダメージ確定となるわけだ。

相手の行動を先読みする

足下にボムを置かれると危険ということがわかると、相手は機敏に反応してくることになる。ジャンプしようとする人が多いはずだから、それへの対策は立てておこう。

垂直ジャンプしようとする人には、あらかじめ読んでおいて立ち大キックなどを当てよう。跳び越そうという人には、しゃがみ大パンチで落とすか、くぐって投げる。

たいてい、相手はジャンプ攻撃を出しているから投げをくらってくれる。だが、中にはちゃんと地上で投げ返し、TECH HITをとってくる人もいるだろう。そういうタイプの人には、くぐったあと着地に中足払い→D・シャックルを重ねよう。もちろん相手の行動を、しっかり観察しておくことが必要だ。

このように、常に固めラッシュの中にボムGBを組み入れていく。こうすることによって、より相手にプレッシャーをかける、スリル満点の対戦が楽しめることだろう。

ボムGBはハメ技か？

バランスは崩れていない

ボムGBは、知らない人に使うと面白いようにハマってしまう。普通はガードしていれば最低限のダメージにとどめられるはずなのに、ボムGBは逆だからだ。

ただ、リバーサル必殺技を出すということと、ダメージ確定というものをくらって抜け出すということで脱出できる。ドクトリンもゲージを使うわけだし、理論的に考えればハメでも何でもない。

確かに、C・ジャックがゲージを持っていなかったら、ダメージなしに回避することはできない。だが、逆にC・ジャックの瞬殺コンボは、連続技が入れられる最低限のテクニックがあれば、一気に殺されてしまう。

大事なのは、ゲーム全体のバランスの中で、キャラのバランスがとれているかどうかだろう。マジメに闘った場合、面白い、拮抗した闘いになるかだけが問題なのだ。

それを考えると、ドクトリン・ダークは使いこなせば全キャラに対抗できるというものの、決して強い感じはしない。スーパーコンボを使った一撃必殺コンボなど、攻撃力が全体的に不足しているからである。ボムGBがあることを前提として、バランスがとられているかのように感じる。

ドクトリン・ダークは、ボムGBを使えば強くなるが、では最強かといえば、そうでもない。結局、使う人間の技量がものを言う。ゲージをためられなければ、ボムGBを使いこなせたとしても意味がない。

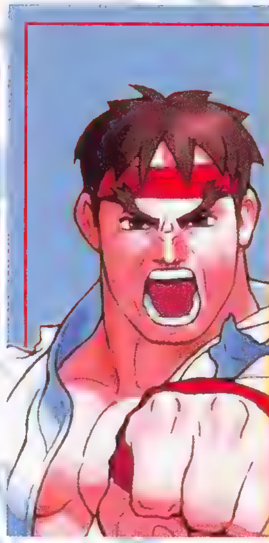
ちゃんとお互いわかっている者どうしで闘えば、よりドクトリン・ダークのダークな個性が出た、楽しい闘い方ができるはずだ。ただし、回避方法を知らない人に起き上がりに決めまくっても、納得してくれるかどうかはわからない。むしろ、〝ハメだー〟と怒り始めることが容易に想像できる。

結局、ゲームの中の行動はプレイヤーにまかされている。すべてを心得たうえで、ボムGBを使うかどうか決めていってほしい。個人的には、何でもありありで皆が楽しく遊べる世界を夢見ている。

スタンダードの王様
リュウ

すんなり入り込むことのできるキャラ。ガード硬直を見切って昇龍拳を炸裂させようぜ。

担当：ワイルダーKEI



跳ばせて落とす基本形はポリゴンになっても変わらず

波動拳で相手を跳ばせて昇龍拳で落とす、この基本形はストIIのころから形成されている往年の戦法だ。もちろんこのゲームでも、この戦法は可能だ。

ただ、相手側も波動拳を先読みしてジャンプ攻撃をしてくるはずなので、色々と通常技を出したり立ったり、しゃがんだりしてフェイントをかけよう。この波動拳を撃つと引き付けて昇龍で落としたら、このときしゃがみ大パンチで落としてもいいが、対空技として使うならなるべく昇龍拳を使うようにしよう。それも、相手を引き付けて。なぜなら、昇龍拳ならゲージを溜めることができるし、何より昇龍拳から空中真空竜巻旋風脚へと繋げられるのが大きい。



見せかけた通常技のフェイントに引っかかって、または堪えきれずに相手が跳んできたら、昇龍拳で落とそう。



Sキャンセルして空中真空竜巻を出そう。

足払い波動を活用する

相手との間合いが中間距離のときは、旋風脚のほかにも足払い波動拳を活用しよう。足払いは、中と大足払いのほうを使っていく。これにキャンセルをかけて、波動拳を出すのだ。足払いを相手に当ててキャンセルをかけて波動拳を出しておけば、ほくと、ブレア、スカロなどに、波動拳の下を潜られることはない。





相手に当てることができなくても、キャンセルをかけることはできる。

また、もし相手に足払いが届かなくても、空キャンセルをして波動拳を出して置くようにしよう。このときのコマンド入力は、かなり速めだ。

フェイントに使う技はこれだ！

通常技でフェイントを使うときは、しゃがみ中パンチと立ち小キックを使うようにしよう。このしゃがみ中パンチは相手の足払いを止める効果があり、立ち小キックはほくとの足払いやスカロのスライディングを防ぐことができる。

ただ、相手の攻撃を止めることができるからといって無闇に出しすぎると、技の引っ込みに合わせて大足払いを逆にくらってしまったりするのでフェイントのし過ぎは禁物だ。ときには前進して攻撃を当てにいったり、後退して相手の技を空振りさせてから足払いを当てにいったりしよう。



ふっ、好きなようには抜けさせないぜ！

旋風脚は効率よく使おう

リュウの特殊入力技である旋風脚は、相手にガードされると先に動けるということはないが、反撃されるまでの硬直時間はない。旋風脚を当てた時点で、リュウ側は様々な選択肢を得ることができる。それを個別に見ていこう。

●昇龍拳または真空波動拳

昇龍拳は、ほとんどバクチで出しているものだ。だが、これがかなり強い。相手の割り込みは、限りなく不可能に近い。が、これもガードされると確実に反撃を受けるので、どうせ出すならゲージが溜まってからにしたほうがいいだろう。保険を残しておくのはバクチとは言わないか…。

真空波動拳もほとんどバクチだが、昇龍拳ほどの危険性はない。ただ、波動拳を足払いで抜けるキャラに出してしまうと、同じようにして抜けられてしまうという弱点もある。特に、春麗とほくとは嫌な相手だ。

●竜巻旋風脚

大竜巻旋風脚のほうをメインに使っていく。理由は1発目で足払いをかわすことができ、2発目を少し遅らせて出すことによってしゃがんでいる相手にも当てることができるからだ。当てることができれば、スーパーキャンセルが可能だ。空中真空竜巻旋風脚を先読みで出してもいいし、着地に真空波動拳をだしてもいい。安全性を考えるならば、真空波動拳を狙ったほうがいい。連続技にもなるしね。

また、この竜巻旋風脚を相手にガードさせたあとというのは、お互い同時に硬直が解けるので、旋風脚をガードさせたあとと同じような行動がとれる。もちろんバクチ昇龍拳を出しにいってもいいし、もう1回大竜巻旋風脚を使ってもいい。

それから、旋風脚をガードしたあとに相手が足払い→飛び道具を決め撃ちで行った場合、1発目の竜巻旋風脚で相手の背後に着地するという状況になるときもある。背後を取ることができたら、大足払いで転ばせてしまおう。



こんな感じでかわせればOK。

●**ガードブレイク**

これは、昇龍拳やスーパーコンボを警戒している相手に使用していく。ガードブレイク自体の使いどころは、全キャラ共通の部分で使う場所ぐらい。ジャンプ攻撃から着地に出したり、小足払いから、または相手のジャンプ攻撃を昇りジャンプ攻撃で返したとき、着地に出したりする。あとは、2発目の竜巻旋風脚を当てたときか。

●**様子見**

笑ってはいけない。様子見も立派な戦術のうちだ。ゲージが溜まっていなかったときや、体力が半分以下のときは勝負を焦らないようにしよう。

●**小足払いか中パンチ**

旋風脚をガードさせた時点で、お互いが小足払いをボタン連打で出しあった場合は相手側が勝つ。これも、昇龍拳を警戒しがちな相手に使用し、そこから波動拳か中足払いへと組み立てる。が、中パンチ→小足払いはリュウが使っても相手に割り込まれない連携だが、小足払いから中足払い、中パンチ→中足払いは割り込み可能なので（難しいが）、ときには無理に連携攻撃を行わないで様子をみよう。そして、そこで間合いを離したり詰めたりしてフェイントだ。

●**垂直ジャンプ**

垂直ジャンプをして、相手の地上戦に対する反応を狂わそうというもの。ジャンプをしたら下降中に攻撃するか、そのまま何も出さずに着地して投げを行おう。

●**投げ**

これも昇龍拳を警戒しがちな相手に有効で、投げに行くなら中キックボタンで行うようにしよう。失敗しても旋風脚になるからだ。

それから旋風脚自体の使いどころとしては、ジャンプ攻撃から着地と同時に行うか、小足払いからにしておこう。それと本来なら波動拳を撃つべきところである中足払いの次だ。旋風脚はしゃがみ中パンチに弱いので、中間距離よりも狭い間合いで波動拳を混ぜつつ使うようにしたほうがいい。波動拳を撃つときは、相手のジャンプ攻撃を気にせず迷わず撃つべし。

昇龍拳をガードされてしまったら…

相手に確実にヒットさせることのできる状態でないかぎりは、小昇龍拳を主に使っていく。

どの技もだいたいそうだが、昇龍拳は不発なら確実に反撃されるが、ガードさせることができれば、スーパーキャンセルで隙を消すことができる。このとき、着地するまでいつでもスーパーキャンセルを受け付けているので、相手に合わせて出す技を変えよう。

例えば、まだ空中に浮いている間に反撃をしてくるような相手には空中真空竜巻旋風脚をだし、着地を攻撃してくる相手には真空波動拳を狙っていこう。

ただ、対戦相手がほくと、春麗、スカロには、足払いを出されると真空波動、竜巻旋風脚のどちらも当てることができないので、どちらかというとこの3キャラには空中真空竜巻を狙ったほうがいいかもしれない。万が一にも空中真空竜巻をガードさせることができたら、反撃を防ぐために足が地に着いたと同時に真空波動拳をスーパーキャンセルして出そう。こういうキャラたちにはあまりバクチしないほうがいいんだけどね。

相手の起き上がりを攻めるとき

相手の起き上がりを攻撃するときは、相手のリバーサル必殺技を恐れずジャンプ攻撃を仕掛けるか、昇龍拳や中足払いを重ねて出しておく。この時のジャンプ攻撃は、相手の背後に着地するような感じで行うようにするといい。そうすると、昇龍拳タイプの技やスーパーコンボをかわすことができる。唯一かわすことができないのは、リュウやプルムの真空竜巻系の回転技やCジャックのホームランヒーローだ。

安定から究極まで

決められるときに決めておきたいのが連続技。ここでは、簡単なものとゲージストック3つすべてを使った連続技を説明しよう。

安定なものは以前にも紹介したジャンプ大キック→しゃがみ中パンチ→中足払い→波動拳→真空波動拳。ここでさらに真空竜巻へと繋げたいならば、中パンチか中足払いのどちらかを省こう。そうしないと、間合いが離れてしまって繋がらない。

●**ジャンプ大キック→中足払い→大竜巻旋風脚2発→空中真空竜巻旋風脚→真空波動拳→地上真空竜巻旋風脚**

ゲージをフルに使用した連続技。難しい部分は竜巻2発からの空中真空竜巻。2発目を当てたら、ほんの少しだけ間をあけてから（気持ちでい）コマンドの入力を開始するといい。気をつけるところは、空中真空竜巻から真空波動拳へとつなげる場面。真空竜巻で相手を巻き込むと、逆側へと吹っ飛ばす特徴がある。真空波動拳のコマンドも、それに合わせて逆方向に入力しなければならない。あとは真空波動拳を発射したら、すぐに真空竜巻を入力するだけだ。



旋風脚で相手に選択を迫り、



チッ！ガードしやがったか…、



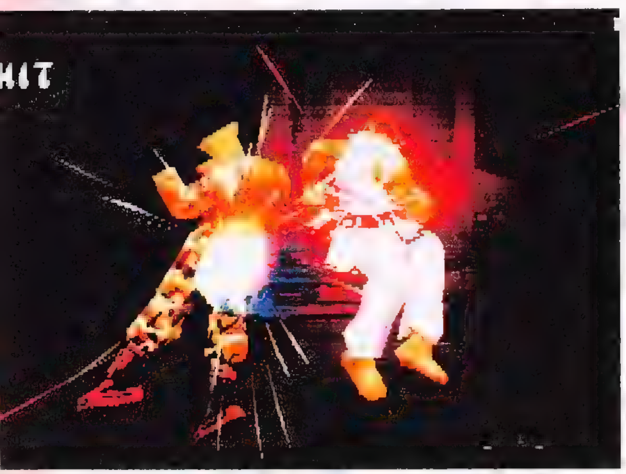
でも終わりじゃないんだな。



ここでどら――!!



このとき相手は左側へ移動するので注意。



赤く煌めくその瞬間を自分の目で確認すべし。

中級者以上向け

ザンギエフ

全国大会に向け、最終調整だ！

担当：RED



立ちスクリューを狙おう

せっかく相手に接近しても、一番肝心な最後の"仕掛け"で、跳び込みと大足払いしか狙わないのでは、ザンギエフ戦に慣れている上級者に対して勝ち目が薄い。

地上戦の攻防で、立ちスクリュー！という選択肢を警戒しなくてもいいとなると、大足払いをくらわないように手数を減らし、対空迎撃に意識を振る余裕を作りつつ闘えばいいからだ。で、安直に跳び込むザンギエフはサクサク落とされてしまう…。これではいかん!!



ピョンピョン跳んで、落とされてばかりではねぇ…。

もっと地上でじっくり闘うことを考えてみよう。といっても結局足払いしか狙わないんじゃイマイチだ。やっぱり立ちスクリューは必要なのだ。

さて、一言で立ちスクリューといっても、相手が技をスカったスキを狙う場合や、相手が前に判定が出る動作（前進する、大足払いを出す等…）をすると読み、それに合わせる場合、相手がこちらの足払いや打撃を意識して萎縮した瞬間に踏みこんで吸い込む場合、だいたいこの3通りのケースに分けられる。

このうち最初の「相手が技をスカったスキを狙う」のは最も初歩的な狙い方。

具体例をあげると、ほくとの振空撃や屈大Kのスライディングを目の前で空振らせて立ちスクリュー、など。

ただし、このパターンは、相手に技を空振りさせる、ミスを誘う動きをしなければ、上級者をひっかけることは難しい。この段階でのかけひき、心理戦が大事だ。ほくと相手なら振空撃や屈大Kが、スカるかな？届くかな？という間合いでウロウロしてみるとか、まあ、相手キャラによっていろいろだ。ザンギエフは自分から接近するキャラではあるが、強引に接近するばかりが能じゃない。



よっしゃ！もらった！

「相手の判定が前に出る動作を狙う」のは読みの鋭さが問われる。スクリューの吸い込み間合いをギリギリいっぱい使い、相手の判定の前進をとらえればビックリするくらい遠くから吸えるから、ちょっと遠いかな？という間合いからも積極的に狙ってみよう。

特に狙い目なのは、相手を画面端に追い込んだとき。後退する、という選択肢がないから、一歩踏み出してから何かする場合が多いハズ。

「打撃を意識して萎縮した瞬間を狙う」のは、読みは当然として、プレッシャーで相手を固まらせる気でいこう。

古い手だが、一瞬しゃがんで足払いをにおわせて、踏みこんで吸う等、小細工はいろいろできる。



スタートと同時にケンが大足払い、ザンギエフは立ちスクリュー。



吸える！

立ちスクリューは、なかなか初めはうまくいかないと思うが、がんばって修業してみよう。

読み合いで相手より一枚上をいくこと、スクリューの吸い込み射程をフルに使うことが重要だ。

ラリアットを過信するな

ザンギエフの対空技といえばダブルラリアット（Dラリ）。

確かに強力で信頼性も高い技なのだが、弱点もあるのでナントカの一つ覚えでDラリを使うのは危険だ。

写真のような感じで、大Pでザンギエフの頭のてっぺんを狙うような跳び込みや、逆にもう少し浅くヒザのあたりを狙われると、Dラリでは返せない場合が多い。ザンギエフ戦に慣れている相手は、こういう跳び込み方をしてくることが多いぞ。



Dラリでは返せない。

頭のてっぺん狙いの跳び込みは、いったんガードして着地でスクリューを狙うのが一つの手。しかし、着地で無敵技を出されて負ける可能性もあるので、その辺は相手の様子を見ながら対応しよう。

ヒザ辺りを狙った跳び込みは、後退してすかして着地をスクリューで吸ってしまおう。

ただし、ジャンプを見てから後退して…というのは無理なので、この跳び込みを多用してくる相手に対しては、地上戦のときにフラフラ前後移動して間合いを測りづらくしてやり、ミスを誘うのが有効。

読めているなら、垂直ジャンプ大P等ならほとんどの跳び込みに対応できる。また、連続技が強烈なゲームなので、無理せずいったんガードして、カタメの連携でミスったところをスクリュー狙い、というのも重要だ。



スカったら着地を吸う。ミスを誘うという考えも大切だ。

中Pで跳び込もう

ザンギエフは大Pによる跳

び込みが強いが、どんな場合でも大Pがよいというわけではない。

例として、Dダークやガイルに比較的近い間合いから跳び込む場合について考えてみよう。こういう場合、大Pで跳び込むのはDダークなら立ち大K、ガイルなら屈大Pや立ち中Kでほとんど返されてしまう（まともな相手ならね）。

こういった通常技対空をうまく使ってくる相手には、中Pを早めに出しながら跳び込むといい。中Pは下方向に強いので、間合いが近いときは大Pで跳び込むより返されにくいぞ。

相手が昇龍拳系の無敵対空技で返そうとしても、コマンド完成より早くこちらのJ中PがHITする場合も、案外



近い間合いから跳ぶなら中Pだ。

多いものだ（ま、相手の反応次第だけど）。

J中Pは「早出し」してこそ高い効果があるので、連続技へつなぐことはできない場合が多い。そのままスクリューを狙うのがおすすめだ。

だいたい、J大Pが有効なのは大足払いが届くかどうかぐらい（もしくはそれ以上離れた間合い）。J中Pは大足払い間合い以内からの跳び込みで威力を発揮する。

S・C・F・A・B

スーパーキャンセルファイナルアトミックバスターについて触れておこう。

スーパーストンピング（以下S・S）をガードされたとき、4発目の踏みつけの後にFAバスターを狙う場合は、停止コマンドでS・S中断↓FAバスター入力とするのはナンセンスだぞ。

この場合、4発目の踏みつけをガードさせたら2回転入力をして、スーパーキャンセルFAバスターを狙うのがベストだ。これなら、ジャンプでFAバスターをかわそうとする相手には5～6発目の蹴りが当たるし、そのまま地上にいる相手にはFAバスターが決まる。自動2択だ。

この自動2択は、4発目の踏みつけをガードしてからリバーサルで無敵必殺技を出すしか回避手段がない、強力な攻めだ。

起き攻めについて

転ばせた相手に対する「起き攻め」。大ダメージを与えるチャンスでもあると同時に、下手をすると自分が大ケガをする危険もあるこの一大イベントについて考えてみよう。

まずは表を見てほしい。ここに書かれているのは主な起き攻めの手段と、相手がどのような行動をとったときにうまくいくか、裏目に出るかが大ざっぱにまとめてある。

まず最も強調しておきたいのが、「直吸い」の重要さについてである。

直吸いというのは、簡単にいえば、相手が起きあがって投げられ判定が復活した瞬間に、立ちスクリューで吸ってしまうというもの。まぁ投げられ判定が復活した瞬間に…といっても、そんなに厳密に難しく考えなくてもいい。

この直吸い、ぜひ起き攻めのバリエーションに加えることをおすすめする。この攻撃を相手に意識させることによるプレッシャーは大きく、他の起き攻め――特に大足払い――も決まりやすくなる。

といっても、心理戦の要素が大きい攻め方なので、何も考えずとにかくリバーサル必殺技を狙ってくるような相手だと、危なっかしくてしょうがない。当然こういう相手にはガード待ちからの反撃を多



ハイ、君の読み負け。



起き上がりで様子見するような相手には、直吸いが決まりやすい。

用していくべし、ということになる。ガード待ちで痛い目に遭った相手は、学習能力があるのなら多少おとなしくなり、起き上がりにガードしがちになる。こうなったら直吸いが決まるようになる。

手堅いタイプの相手に有効なのは、言うまでもない。

さて今度はちょっと別の角度から起き攻めについて考えてみよう。裏目に出たときの被害についてである。

表を見てもらえばわかると思うが、ガード待ち以外の地上からの攻撃は、リバーサル必殺技、スーパーコンボにより大ケガする危険性をはらんでいる。

この点でいいのが跳び込みからの攻撃。キャラにもよるが、地上でリバーサルをくらうよりはかなりマシなことが多い。また、ボディアタックで跳び込めば、起き上がりにちゃんと技を重ねやすいので、にせリバーサルで負けることも少なくなるだろう。

さらに安全なのは当然、ガード待ち。表中には書いていないが、「一瞬ガード待ち↓スクリュー」というのもかなり有効な攻め方。このとき、しゃがみガード状態から立ちのグラフィックをほとんど見せずにスクリューをかければ言うことなし。

起き攻めは「読み合い」と言ってしまえばそれまでだが、相手のリバーサルの技量（これも試合の流れの中で波があるハズ）や、クセ、ゲージ、双方の残体力、残タイム等、多くの要素によって、取るべきベストな選択がリアルタイムに変わる。自分なりの起き攻めのバリエーションを増やそう。

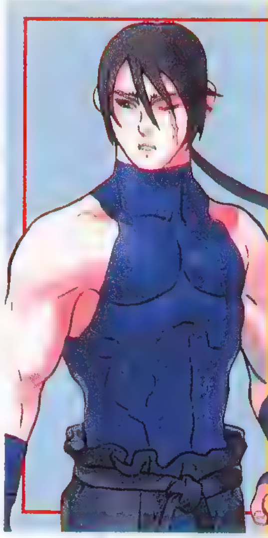
起き攻めのパターン

	こうなるとうれしい。ここがメリット。	裏目に出ると…。こりゃ痛い。
大足払いを重ねる	○ジャンプで逃げようとする相手、リバーサル失敗した相手にヒット。	○相手がリバーサル入力に成功すると大ケガする可能性あり。
直吸い	○大足払い等を警戒して、ガードを固めている相手、起き上がりに大足払い等を出そうとしている相手、リバーサルに失敗した相手に決まりやすい。	○相手がリバーサル入力に成功すると大ケガする可能性あり。 ○バレていると、ジャンプで簡単に逃げられてしまう。
ガード待ち	○相手のリバーサル必殺技をガードして反撃。 ○大ケガすることはまずない。ローリスクハイリターンな選択。	○バレていると、ジャンプで簡単に逃げられてしまう。 ○起き上がりでいきなり投げに来られると、対応が困難。
小技をガードorヒットさせてからの攻め	○ガードしている相手、リバーサルに失敗した相手にスクリュー等の選択をかけられる。	○相手がリバーサル入力に成功すると大ケガする可能性あり。
跳び込みからの攻撃	○相手がリバーサル入力に成功しても、比較的被害が少ない。	○一部例外キャラには、やはり大ケガする可能性あり。（ブルム、ガイル、リュウ等）

これで武神流、なのか？
カイリ

影の主人公ともいわれるカイリ。リュウ、ケンタイプを統べるその実力やいかに…。

担当：C・LAN



カイリといやあ膝 これ本当

本誌やムックでさんざん書いてきたような気もするが、カイリでクローズアップされるべきはやはり膝蹴り、龍武の存在。スーパーコンボなどいくつか違いはあれど、龍武がなければカイリはただのリュウ、ケンくずれに過ぎない。

龍武は空中キャンセルして、神鬼発動につないで使うのが基本。当たれば計6ヒットでそこそこのダメージ。ガードされてもスキはなく、その後もカイリペースで闘いを進めることができる。もちろんそればかりでは読まれてしまうので、リュウ、ケンのフリをしつつもゲージがたまってきたら狙い澄まして奇襲を試みよう。

コマンド入力は早めを心掛けるのがコツだ。龍武をキャンセルするというよりも、神鬼発動まで1つのコマンドと判断して「➡中K⬇⬊➡⬇⬊➡P」と覚えてしまおう。出ない人は練習あるのみだ。



龍武・神鬼発動の後は…、



カイリが動けるのに対し、相手はまだ硬直中。

もし龍武・神鬼発動がガードされたときは、大足払いを出すのが一応の安定行動。これで相手の選択肢はかなり狭められることになる。リバーサル気味の無敵技やスパコン以外では返せない（判定が前に出たところをスクリューでも可）。ただし龍武の当たり方によって微妙に間合いが遠くなり、大足払いが届かないこともあるので間合いをよく見よう。



龍武で奇襲。



神鬼発動でキャンセル。入ればよし。



ガードされたら大足払いで相手はジャンプ、通常技では割り込めず。

この大足払いは有効ではあるが、実は見せ技でもある。しつこく大足払い（↓神気発動）を繰り返した後で、ガードを固めた相手にG・ブレイクの武蹴を狙いにいこう。武蹴は発生が遅く、最終的にはジャンプなどで回避されてしまう技だが、時折混ぜる分には有効な選択肢だ。相手がこれに対応してくるようなら再び龍武→神鬼発動にいくのも一つの手だ（ジャンプしようとすると龍武が地上でヒット）。



神鬼発動。大足払いを見せた後には…、



ガードブレイク！



回避しようと動くことがわかっていればもいっちょ龍武だ。

この龍武のもう一つの使い方として、返し技がある。大足払いの空振りなど、相手が少し離れた間合いでスキを見せたときが狙い目だ。一気に相手の体力を奪うチャンス。ゲージがあれば迷わず使おう。ただしほくとの大足払いや、小足払い連打のような、飛び道具の下をくぐれるほど姿勢の低い技には龍武は当たらないので注意。

龍武とは性質が少し異なるが、魍魎渦旋も同じような使い方ができる。最後まで出すとスキが大きいので、二段止めを前提に軌道の低い大で繰り出そう。注意するのは、ディレイを少しかけるということ。こうすることでしゃがんだ相手にもしっかり当たるようになる。まあ基本はリュウの竜巻旋風脚と同じである。

魍魎渦旋も姿勢の低い技には当たらないが、龍武よりもリーチがあって潰されにくく、ガードされても着地時は五分



魍魎渦旋は大基本。すぐに連続入力しないで…、



少し待てばしゃがんだ相手にも当たるぞ。

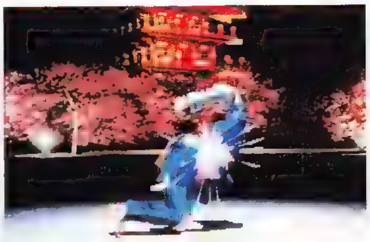


姿勢の低い技には負けてしまうので注意。

五分の状態。何度か着地魔龍裂光や着地キャンセルの豺狼兇手を見せておけばカタメの継続に一役買ってくれるぞ。足払い合戦にも有効だ。



ガードされた後は五分の状態。



手を出してくる相手には魔龍裂光でフォローだ。

とりあえず3種連続技

リュウ、ケンタイプのキャラであるカイリの連続技は、必然的に彼らに近いものになる。おさらいの意味も兼ねてここで紹介しておこう。

●龍武・神鬼発動(6HIT)

もっともカイリらしいコンボ。さっきも書いたが一応念のため。

●ジャンプ大P→中足払い・神気発動・豺狼兇手・神鬼発動(14HIT)

いわば基本形の実戦コンボ。神鬼発動は豺狼兇手の7段目(叩きつけ)が出る直前まで引きつけてから出すこと。

●ジャンプ大P・しゃがみ中P→中足払い→大魍魎渦旋×2→豺狼兇手・神鬼発動(16HIT)

手数重視コンボ。しゃがみ中P→中足払いは前述の基本実戦コンボでももちろん可能。



豺狼兇手の6発目。ラストの一撃を引きつけて…、



神鬼発動につなぐ。早すぎるとすかる恐れあり。

魍魎渦旋×2→豺狼兇手のつなぎには着地キャンセルを使用する。

これ以外にも「魍魎渦旋・神鬼発動」や「魔龍裂光・豺狼兇手」など、探せばコンボはいくらでもあるが、実戦ではここに挙げた3つを覚えればとりあえずは問題ない。必要にして十分なのだ。

相手が近くでスキを見せたときやG・ブレイクの後などに、連続技を確実に決められるかが勝敗を分けることも多い。何しろ連続技は、ゲージを使えば相手の体力を半分以上奪えるのだから（しかも全キャラ）。

残像を利用したスライド式魔龍裂光

大足払いを出したら間合い外なのにスクリューで思いっきり吸い込まれた、といった経験はないだろうか？これは特定の技を出すことで本体の判定が前方に移動してしまうために起こる現象だ。

これを利用したテクニックが多くのキャラにある。カイリ（リュウ、ケン系）もそれは例外ではない。

それは「足払い残像魔龍裂光」だ。足払いは中、大がいい。魔龍裂光のコマンドを入力し、大K（中K）とパンチボタンをずらし押しするとやりやすい。

これを行うことで、魔龍裂光が横に伸びるようになり、対空範囲が大きく広がる。魔龍裂光では落とせないような間合いでもバッチリヒットし、ソニックや波動拳を抜けつつ当てるのもたやすい。残像の度合いによってスライドする距離も変動するので、イマイチ滑りが悪いようならずらし押しの間隔を調整してみよう。

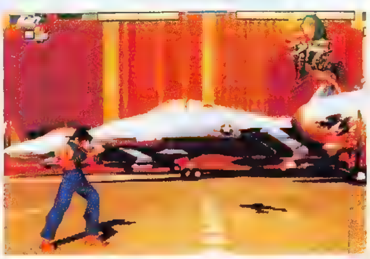
ある程度状況を想定しておくことが必要だが、使いこなせれば君のカイリは大きくパワーアップするはずだ。練習してみてほしい。



中、大足払いが出きる前に…、



魔龍裂光。こうすると大きく前にスライドするのだ。



こんなに遠いのに…、



しっかり迎撃。飛び道具抜けも楽勝。

G・ブレイクで一発逆転

一発が大きいこのゲーム。チャンスがなければ作ってしまえばいい、というわけでG・ブレイクの出番だ。

跳び込みを誘う、足払いを誘う、そんな誘い技の中で、G・ブレイクが誘うべきはズバリ相手のガードだ。一発逆転の要としてこのゲームでは非常に重要な技である。

カイリのガードブレイク、武蹴は、リーチが長いのでこれを利用した使い方を心掛けよう。発生は遅いので、近くで出すと反応されやすい。

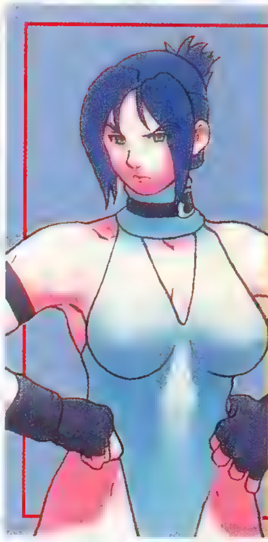
基本的にはカタメの最中に用いるとよい。跳び込みから直接狙ってもいいし、小足払いを2、3発ガードさせてから、起き上がりにしゃがみ中パンチを重ねてから…などなど。また有効なのが、長いリーチを利用して相手のジャンプの着地に重ねる方法。残像魔龍裂光でも届かないくらいの間合いで、大足払いと使い分けると効果的だ。

基本がリュウ、ケンということで、カイリはリュウ、ケンを使っていた人ならすんなり入っていけるキャラ。そんなわけで内容のほうも、対空技や地上戦のような超基本的な部分に関してはあえて触れなかった。それが気になる人はムックやリュウなどの攻略を参照してほしい。

ゲージ使用ノルマ2つ！ ブレア・デイム

Sアッパー・Sアローからスーパーキャンセル！ 奇襲がブレアの信条!!

担当：KAL



はじめに本文中で使われている略語の説明をしておこう。

Sキック←シュートキック
Sアッパー←シュートアッパー
Sアロー←スライディングアロー
ミラージュCK←ミラージュコンボキック
SSシュート←スピンサイドシュート
GB←ガードブレイク（トリックキック）
手刀←レバー入れ立ち中P
ステップキック←レバー入れ立ち中K

地味でも我慢！ ノルマは1ラウンド2ゲージ使用だ

ブレアが主に使っていく技は、7割方が通常技で、あとは攻撃用にシュートアッパーとスライディングアロー、対空用にライトニングニーと、必殺技の使用はかなり限定されている。したがって地味な印象の闘いになるが、それもゲージを溜めるまでの辛抱。

1ラウンド目は渋く渋く立ち回って頑張ってゲージを溜め、2ラウンド目以降では溜めたゲージを放出して一気に勝負を決める。

うまく動かせれば1ラウンド目で2つはゲージが溜まるので、状況次第では1ラウンド目であってもゲージを2つ使ってしまい、確実に勝利を得よう。やれるときにやる、これがブレア使いの合い言葉だ。

GBを含め、1つのラウンドでゲージを2使うというのがノルマだと覚えよう。

Sキックはここぞ！ という場面でのみ使え!!

ブレアを少しいじってみると、どうしても目がいってしまうのが必殺技のSキック。ほかの必殺技と比べると、動きが派手だし威力が高いし、なにより小足払い連打からレバーを回すだけで連続技になってしまうというお手軽さなので致し方ない、といったところだが、より高いレベルのブレアを目指したいなら、Sキックの使用は控えよう。

Sキックは、ガードされると、最速でミラージュCKにつなげない限り、かなり余裕で反撃を受けてしまう。ミラージュCK自体はドクトリンのK－LLトランプ、ザンギのスクリューなど一部の必殺技以外では反撃を受けないので心強いが、Sキックがガードされる度にゲージを消費していくのはもったいない。しかも出したときの間合いが少しでも遠いと、途中からはずれてしまったりする。

そんなわけで、Sキックは完全に連続技専用。専用であるからには、攻撃がヒットしたのかガードされたのかすぐに判断できないような場面では決して出さない！

Sキックを使うのは、GBがヒットしたあとや、波動拳等の隙のある飛び道具を見事に先読みで跳び越えたとき、隙の大きい技を目の前でガードしたあとだ。


こんなときや……、


チャ〜ンス！ こんなときには…、


中足払いや屈中Pをキャンセルして…、


Sキック!! 浮かせて追い打ちも決めよう。

Sアッパーがメイン攻撃用必殺技だ

そこへいくと、一見しただけでは用途が分かりにくいSアッパーはなかなか優秀な必殺技だ。

少し離れたところから出しても連続技になりやすいし、もしつなぎがあまくて連続技にならず、ガードされてしまったとしても、ほとんど反撃は受けない。しかもどのタイミングでもスーパーキャンセルができるので、「Sアッパーをガードさせる→相手の反撃をガードする」

という行動を何度か繰り返したあと、

「Sアッパーガードさせる→相手、こちらがガードに徹すると踏んで投げにくる→時間差でミラージュCK」

という誘い効果、見せ技としての効果もある。

「やっ、ふんー」と2回にわたってアッパーを繰り出すSアッパーだが、このうちの1打目だけが相手に触れて、2打目が空振りしたとしても、なんら問題なくスーパーキャンセルができる、というのも覚えておくと有益だ。

「ガードさせられた」と思ったら、目の前でアッパーを空振りするのだ。おもわず手を出してしまってもおかしくはない。これは、とにかく反撃せずにはいられないという、手数の多い相手、またとりあえず何か技を出さずにはいられないという暴れ系の相手に有効だ。ただしそう何度も引っかかることはないとおもうので、1〜2回やっ


ゲージがあれば、投げを誘っておいて…、


へっへ〜。「ミラージュコンボキック！」

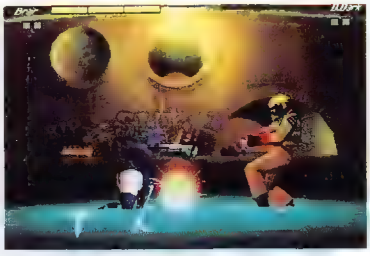

1打目だけガードさせて、2打目がスカッても…、


ふふ〜ん♪「ミラージュコンボキック！」

たら、また素直に「Sアッパーガードさせる→相手の反撃をガードする」に戻ろう。

さてSアッパーの出しどころだが、基本的には中間間合いでうろうろしているとき、足払い合戦をしているときに、メインでたくさん出していく技、中足払いにキャンセルをかけて出す。使うのは常に大だ。足払いをあまりたくさん使ってこない相手なら、リーチは短くなるがキャンセルが簡単な立ち中キックを、Sアッパーを出したいときにだけ出してもいいだろう。

だいたい毎回確実に、中足払いにSアッパーをキャンセルでかけれる人なんてそうはいないとおもうので（私も含む）、それが逆にいいフェイントになっていると思う。中足払い→中足払いとか、中足払い→屈中P、屈中P→一瞬歩いて中足払いなど、こうした普段の動きがあってこその連携でもあるのだ。



普段からこんなことやってるよね。



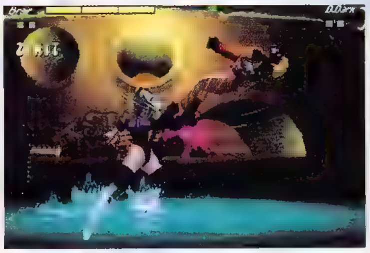
同じようによく使う中足払いでも…。

Sアローは、キャンセルor遠距離から出す

立ちガード不可能で、低い姿勢で突っ込んでいく必殺技、Sアローは、普通に考えたらとても強力な技のはずだ。しかし実際なぜそれほど強いと思えないのか、理由は単純、「出が遅い、めりこむと隙だらけ」

だからだ。また、このゲームの特徴でもある「足払いに対して屈中Pが強い」という点も理由のひとつ。足払いではなくSアローを出したのに、屈中Pでつぶされた、なんていうのはありがちな光景だ。

しかし、それでSアローの使用をやめてしまうのは、はっきりいってもったいない。Sアローは、ゲージがあるときにその真価を発揮するのだ。



今回は続きがあったんだ～♥

ゲージが1つもないときは、相当自信がないかぎり全くと言っていいほど使うことはない。しかしゲージが1でもあれば、選択肢のなかにSアローが加わる。

なぜか？それは、Sアローを相手がしゃがんだ状態で食らった場合、スーパーキャンセルでスーパーコンボにつなげられるからだ。これは超～重要だ。比較的近距離でしゃがみくらいになったときはSSシュートを出し、Sアローのほんとに先端がしゃがみ食らいになった場合はミラージュCKを出す。このときゲージが2つ以上あるなら、ミラージュCK→SSシュートと、いつもどおりにつなげていく。

Sアローが普通にヒットすれば、少し残念だけれどまあいいか。ガードされても、好きなタイミングでスーパーキャンセルできるのでアフターフォローもバッチリ。……ってな感じで、ゲージがあるときのSアローの心強さ、分かってもらえただろうか。

Sアローの残す問題は、「いかに相手に触れるか」。

お互いが様子を見つつうろうろする、いわゆる中距離とよく呼ばれる間合いからは、出さないほうがいいだろう。足払いで転ばされたり、屈中Pでつぶされたりすることが多いからだ。また、もともと足下に注意をむけ、警戒している状態でもあるので、なんとか到達してもほとんどガードされる。

それなら、奇襲をかければいい。中間間合いから普通に出してダメなら、それ以外の間合いから出すとか、普通でない出し方をするのだ。

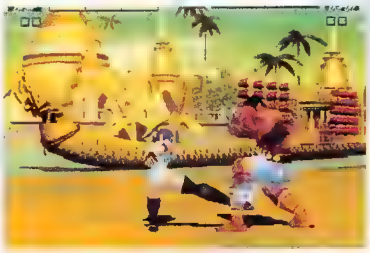
●Sアロー・狙いどころ1

狙いどころその1は、足払い合戦をする中間間合いから、自分か相手が後ろに下がって少し離れたとき。距離的には「中で出すとちょっと遠いかな？大で出すとちょっと近いかな？」と思えるくらいがいい。あんまり遠いとほんとに空振りして隙だらけになってしまうので注意が必要だが、多少距離が開いて、意識が「足下への注意」から「移動・ジャンプ」に切り替えられた瞬間を狙えば、前進しだしたところに当たったり、飛び道具やらモーションの大きい技を出そうとしたところ、もしくは出した後によくヒットするのだ。また、これくらいの距離から出される大のSアローは、ガードされても反撃は受けないのだ。

この「足払い合戦から少し離れた間合い」では、立ち大Kも使っていこう。

●Sアロー・狙いどころ2

Sアローの狙いどころその2は、足払い合戦をしているときに、中足払いからキャンセルで出す、という戦法だ。このときは、あえて連続ガードにならないように小か中で出すのがポイント。普通、中足払いか屈中Pをしゃこしゃこ単発で出して終わるところ



おっとまたも中足払い。いつものことね。

へ、中足払いのあとにほんの一瞬遅れてSアローが滑っていくようなかたちになる。

これは、中足払い&立ち中キック→キャンセルSアッパーと並んで、跳び込みからの固めが離れてきたとき用、中間の間合いから突然必殺技でごりっと押しをかける用として効果の高い、重要な戦法だ。

ただし、Sアッパーと違って、ゲージがあるとき専用の選択肢であることを忘れないようにしよう。

対空技、GBも忘れないように！

このゲームは、対空技をきちんと出せないと意外にぴょんぴょん跳び回られることになる。近距離→屈大P。中&遠距離→ライトニングニーがブレアの対空技だ。またゲージに余裕があるなら、究極対空としてSSシュートが役に立つ。起きあがりにめくりを狙われたときが、大活躍の瞬間だ。

GBは、出すなら早い段階で出してしまおう。2ラウンド目後半や3ラウンド目になると警戒心が強いので、「あーもうきたー」と言わせるくらい早いのがいい。2ラウンド目始まってまもなくとか、やはり3ラウンド目開幕などが狙いどこ。

ジャンプ攻撃をガードさせた直後に着地と同時にだすとか、ジャンプ攻撃→屈中Pから出すなど、連携、固めのなかの選択肢のひとつだと考えればいい。



しかし！今度はSアローだ！しか～も…。



ミラージュCK、さらにSSシュートまでっ!!

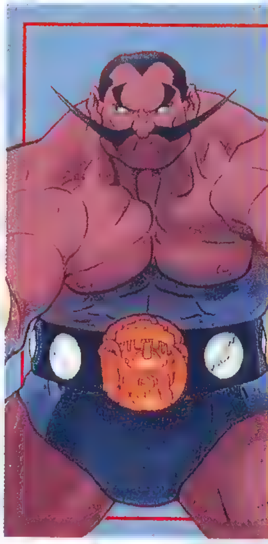


しゃがみくらいだとこんなに遠くても…。

すべては気合で切り抜ける
ダラン

とにかく気合、合言葉は「あせるな」。たったこれだけで数々の強敵に挑むインドの戦士。

担当：MVP



その容姿、そのセリフの数々から「お笑いキャラ」としての色が濃いダラン。彼で勝っていくには割とイバラの道が行く手を阻むと思われるが、イバラをまきびし程度の難度（意味不明）に抑えよう、というのがこの攻略の目的であって決して常勝を目指すものではない（無理、無理）というのを最初に認識しておいてほしい。

では早速見ていこう。

距離をつかむ

ダランの狙うものというのはおよそ3つあり、

①ラリアット
②大足払い
③跳び込み

がその主なものである。

この3つにはそれぞれ間合いがあり、①→②→③の順で相手に近くなる。

まず重要なのが①のラリアットの位置。ラリアットは転ばせられて、しかもスーパーキャンセルで大ダメージを狙える大をメインに使っていく。

だが、②の大足払いの届くか届かないかの間合いよりも1キャラ分離れたぐらいの位置から出していかないと、相手の足払いに簡単につぶされてしまうのだ。逆にこの位置から出していけば、相手の足払いをくらわない間合いからヒットさせられるので、非常に重宝するのである。他の間合いとは違って、ややとらえにくい間合いであるが、ぜひ覚えてほしい。



この間合いから出していこう。

ラリアットからの攻め

相手に大ダメージを与える起点の1つであるラリアット。これは主に大で使っていくのがいいだろう。大だとリーチがあるので、相手につぶされない間合いからヒットさせられるからである。

先ほど説明した間合いでおもむろに出していくわけであるが、警戒してジャンプや無敵技を合わせてくる相手には注意しつつ使っていこう。

さて、ラリアットを出していった後の行動はどうだろう。これは常にインドラー橋を入力しておき、ヒットしていたらボタンで発動、ガードしていたらそのまま、という方法を使っていくといい。ラリアットを出すときは常にインドラー橋につなげられるようにしておくわけだ。ラリアットの2段目になるべく早くキャンセルするようにしよう。

さてガードされた後の状況はほぼ五分、間合いは屈中Ⓟがぎりぎり届くぐらいの間合いになるので、屈中Ⓟにつなげるかガード、もしくは屈中Ⓚから連続技を狙う、あるいは跳び込み、この4つの選択肢から攻めていくといい。



ラリアット中に入力だけはしておいて…



ヒットしていたら発動。

大足払いの使い方

ダランの大足払いは全キャラ中6番目に長く、出の早さもまあ普通で、他にそれほど頼れる技がないなかで唯一他キャラと同等以上の性能を持っているため非常に頼りになる技である。

ここでは大足払いがギリギリ当たる間合いでの攻めに注目してみよう。

大足払いはダメージも高いしリーチもあるし、その間合いから一歩踏み込んだところなら跳び込みも狙えるという非常に重要かつキープすべき間合いを測る技ともいえる。

ここでの行動はまず大足払いで転ばすのが主眼であるがこれ以外にも相手の足払いをスカしてからヒットさせることを狙ったり、逆に相手の技の出かかりを止めるために屈中Ⓟや一歩踏み込んで屈中Ⓚを狙ったりするのも重要で、大足払いばかりというわけでもない。

屈中Ⓟは全キャラ共通で対足払い用の重要な兵器で、ダランもこれに準ずる。大足払いの届く間合いに入ったらとりあえず出しておいてもいいぐらいの性能の高さである。



大足払いをヒットさせるために…



他の技があると思うのがいい。



屈小Ⓚも混ぜていこう。

そして、その間合いで相手が何もしてこないようならさらに一歩踏み込んで再び屈中Ⓟを狙ったり、屈中Ⓚや跳び込みの間合いに入れるというわけだ。もちろん一歩踏み込んでから大足払いというのも悪くない。

この大足払いの間合いから一歩踏み込んだ間合いに入るのが超重要で、この間合いにいかに早く入るかがある意味勝利への近道になっている。

この一歩踏み込んだ間合いでは前述した技の他に屈小Ⓚでの牽制も重要である。屈小or中Ⓚからは主にキャンセルでラリアットを出していくのが一番いい。屈中Ⓚからラリアットは連続になるが、屈小Ⓚからは連続にならない。しかしⓀの出かかりは小Ⓚのほうが早いからつぶされにくいのだ。

また、屈小Ⓚ→大足払いというのも使える連携である。屈小Ⓚに反応した相手に大足払いを当てるというわけだ。

今までの行動をまとめるとまず大足払いの間合いをキープ。そこから一歩踏み込んで屈中Ⓟや屈小or中Ⓚを狙うということになる。ただ、一歩踏み込むときに相手の足払いをくらいやすいのも事実である。がしかし、このときに跳び込んでいれば相手はほぼガードするしかないのだ。ここらへんのかけひきが一番難しく一番楽しい部分となっているのであるが、中にはこちらの足払いを無視する行動や攻撃を持っている奴もいるので、そういう相手にはやや跳び込みがメインとなる。

跳び込んでいこう

跳び込みに使用していくのは横方向に長い大Ⓚと下方向に強い大Ⓟ。大足払いの間合いより一歩踏み込んでいたならば、ほぼ大Ⓟだけを使っていこう。



理想の跳び込み像。大足払いがスカっているなら連続技を狙え。



ブラフマボムか屈中Ⓚ→ラリアットの2択をかけよう。

このときに相手の足払いがスカっているのが理想で、もしもスカっているのならば、連続技を狙うことも可能。打点を低くしよう。

足払いがスカっていなければ打点を高めにして、この後着地ブラフマボムか屈中Ⓚ→ラリアットの2択をかけるのがいい。ちなみに打点が低いときのブラフマボムは着地後やや前に歩いてからでないと無理なので注意しよう。

接近戦

接近戦では転ばすのを目的として、屈中Ⓚ→ラリアットかブラフマボム、大足払い、Ⓟ投げを狙っていく。

そしてこれらを生かすため、屈中Ⓟ、屈小Ⓟ orⓀをうまくつないでいこう。例えば屈小Ⓚをカツカツと歩きつつ当ててから屈中Ⓚ→ラリアットを狙うといった感じだ。

また、跳び込みを狙うのもいい。相手に密着しているところならめくり中Ⓚも狙える。このときの大Ⓟは打点を高めにしていくのが反撃されづらいぞ。

そしてⓅ投げ。これはその後の位置関係がすぐに密着できるという優れものなので、相手がガードを固めていると思ったら迷わず使っていこう。同じようにガードブレイクを使っていっても吉。



通常投げは非常に便利。多用していこう。

割り込み&対空

さて今までは攻め方を紹介したわけだが今度は守りについて見ていこう。

相手が地上で固めるようならばもう黄昏ラリアットで無理矢理割り込むか、相打ちでもいいから大足払いで転ばすことを狙う。まぁ素直にガードして間合いがあくのを待ってもいい。問題なのが跳び込みの対処。これは距離によって変える必要があり、どのみち早めに出す必要がある。

遠距離ならば立ち大Ⓚ、近距離ならばインドラー橋である。これ以外はそれほど頼りにならないので、昇りジャンプ攻撃も混ぜていこう。

そして重要なのがガードブラフマボム。相手の跳び込みをガードした後と着地で出した技1発の後に、レバーをガード→ガードで終わるように1回転させてボタンを押す。



キャラによっては割り込みラリアットが一番のダメージ源となる場合もある。

これだと相手の連携が連続でない限りブラフマボムで取れるのだ。ぜひ覚えよう。

フォロー

黄昏ラリアットをガードされてしまった!!そんなときに使うのが次の方法。

黄昏ラリアットはガードすると次のラリアットの前に投げや無敵技であっさり割り込まれてしまうので、スーパーキャンセルで超絶鬼神ボムにつなげよう。これはジャンプで逃げられてしまうが、引っかかる人も多い。

最初から狙って、大ラリアット→黄昏ラリアット→超絶鬼神ボム、でもいいだろう。

ゲージ2つためてから、黄昏ラリアットをガードさせて…、





超絶鬼神ボムを狙うのも有効な手段である。

重要な連続技

最後に絶対マスターしておきたい連続技を見ていこう。

- ●屈中Ⓟ→屈中Ⓚ
- ●屈中Ⓚ→大ラリアット
- ●大ラリアット→インドラー橋→ダランキャッチ
- ●ジャンプ大Ⓟ→屈大Ⓟ→黄昏ラリアット
- ●黄昏ラリアット（4発）→インドラー橋→ジャンプ大Ⓚ→ジャンプ大Ⓟ
- ●重ね大Ⓟ→屈中Ⓚor大足払い

これらはパーツごとに分かれているので、いろいろ組み合わせが可能。例えば屈中Ⓟ→屈中Ⓚ→大ラリアットとかね。

注意点は2つあり、1つはラリアットの後。1発目ならば黄昏ラリアットにつなぐのがいいが、ヒット確認してからというならば2発目の後にインドラー橋がおすすめだ。

もう1つはインドラー橋後の追い打ち。地上で当てたのならば、そのままレバー上に入れっ放しで垂直ジャンプをして引きつけて大Ⓚ、そしてすぐに前方ジャンプで大Ⓟを当てよう。こうすると起き攻めがしやすいのだ。

空中の相手（ラリアット2発当てた後）に当てたのならば大ダランキャッチが安定だ。

最後に難度高めの連続技を2つ。

①めくり中Ⓚ→屈大Ⓟ→屈中Ⓚ→小ラリアット

②ジャンプ大Ⓟ→屈中Ⓟ×2→小ラリアット

そして、

小ラリアット→黄昏ラリアット（4発）→インドラー橋→立ち大Ⓚ→インドラー橋→ダランキャッチ

をつなげる。②は即死コンボだ!!



なんつーか、ド凄えショーであります

東京ゲームショー
TOKYO GAME SHOW'97 SPRING

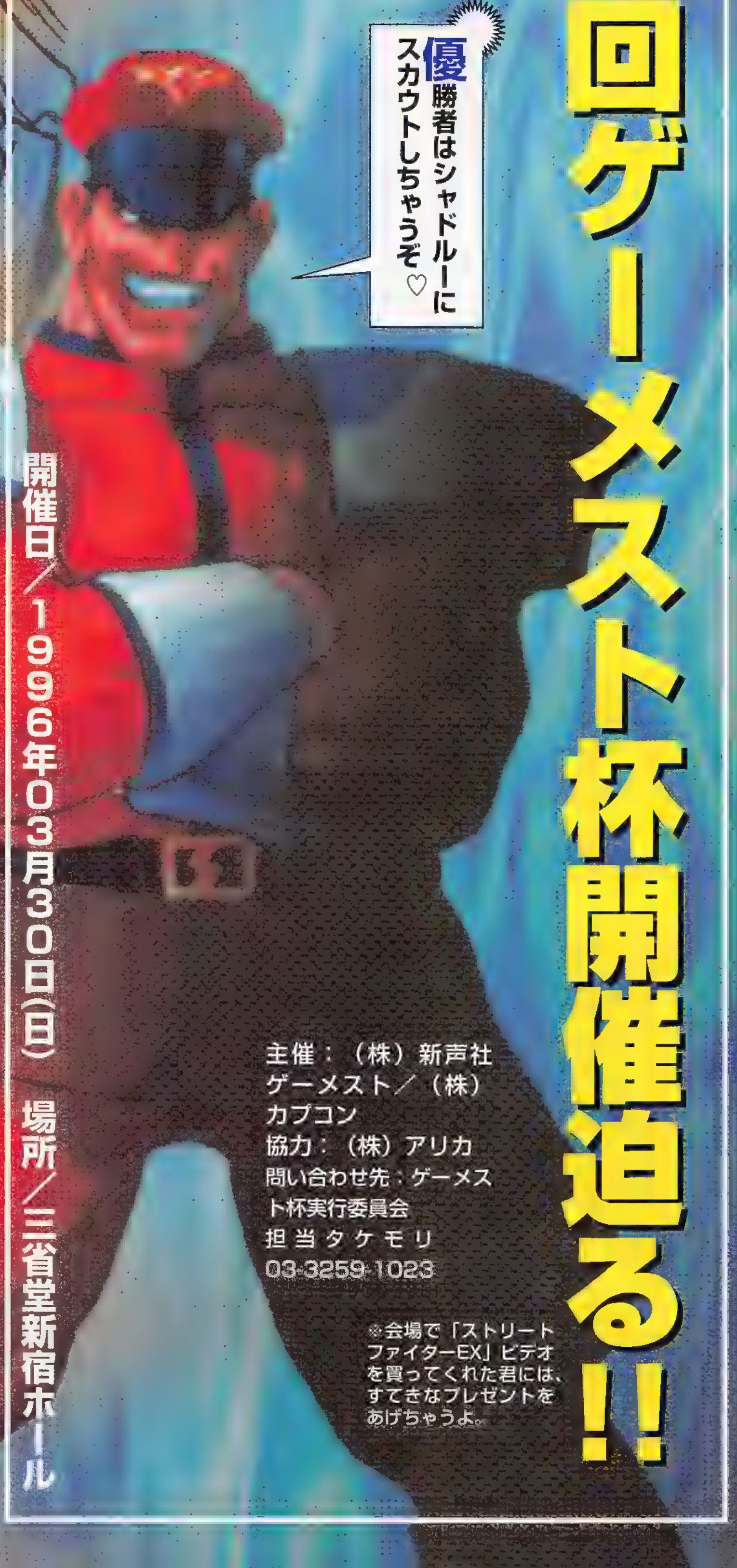
■日程
1997年4月4日（金）～6日（日）までの3日間
4日：特別招待日
5,6日：一般公開日
■会場
東京ビッグサイト（東京国際展示場）
東展示場（東1ホール～3ホール）
■主催
社団法人コンピューターエンターテインメントソ

モチ、新声社もブース出展するぞ！

やはり出します新声社ブース！
たくさんの最新ゲームグッズ
（先行発売の商品あり）が君を待ってる！
新雑誌「ゲームナビ」を
買っとくとイイことあるかも。
とにかく絶対ソンさせない企画が
テンコ盛りぃ！

<出展内容>
・オリジナルグッズ販売
・新雑誌ゲームナビコーナー
・オリジナル小冊子無料配布

そして、まだ見ぬアノ企画、遂に発動！か？



全日本
ストリートファイターEX チャンピオンシップ

第14回ゲーメスト杯開催迫る!!

開催日／1996年03月30日(日) 場所／三省堂新宿ホール

主催：（株）新声社ゲーメスト／（株）カプコン
協力：（株）アリカ
問い合わせ先：ゲーメスト杯実行委員会
担当タケモリ
03-3259-1023

※会場で「ストリートファイターEX」ビデオを買ってくれた君には、すてきなプレゼントをあげちゃうよ。

'97 GAMEST MOOK

コイツで強くなれ!!



ついに時代が動く…。全ゲームファンが待ち望んだ「ストリートファイターⅢ」がいよいよゲームセンターに登場!!そして全国で沸き上がる熱き魂の鼓動に応えるべく、ゲーメストが早くもムック化を実現した!!さぁ、ムックを片手に時代を動かせ、自らの手で!!

GAMEST MOOK
STREET FIGHTER Ⅲ
ストリートファイタースリー

ゲーメストムック化緊急決定!!

EX攻略なら、コレだ!!



「ストリートファイターEX」の完全攻略を目指すならやっぱりゲーメストムックだ。EXの高き牙城を乗り越える君たちへ贈る、高レベルな完全攻略ガイドなのだ!!これは他の追随を許さないぜ…。

GAMEST MOOK Vol.67
STREET FIGHTER EX

好評発売中!!
価格1380円

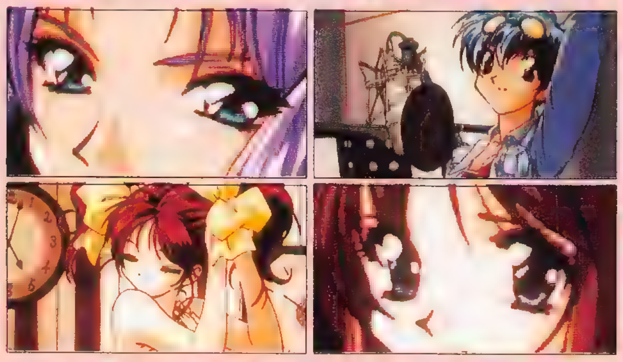
GAMEST MOOK WORLD SERIES VOL.1

雀々しましょ、恋こいしましょ

原画＆設定資料集

こんなにキモチいーの久しぶりだもん！

特別付録：本木奈々特大ポスター付き



ラブリーポップ麻雀『雀々しましょ』、スーパーリアル花札『恋こいしましょ』の豪華２本だて！
キャラクターの魅力のすべてをここにみせます。イベントシーングラフィック、未公開の設定原画を多数掲載。開発者インタビューはもちろん、特別企画として、栗原みきこさん（川原ひな役）、黒崎彩子さん（宮沢琴乃役）の声優スペシャルインタビューを掲載！

3月27日(木)発売
予価2,000円

©1995,1996,1997 VISCO CORPORATION/STUDIO OX

熟成の極み。

'97 GAMEST MOOK

只今作業中！！

帰ってきた！！ついに帰ってきた！！発売延期の悲しい告知からはや3ヶ月半。カレーが一晩寝かせると美味しくなるように、主役は引っ張るだけ引っ張って登場するように、家宝は寝て待てのようにぃぃぃっ！！とにかくアイランドムックがこの春、スーパーパワーアップして登場だ！！君たちの春を華麗に彩る花満開ムック近日発売！！編集部にて鋭意制作中！！

ゲーメストアイランド Mook（ムック）

しあわせの国から 96年度版

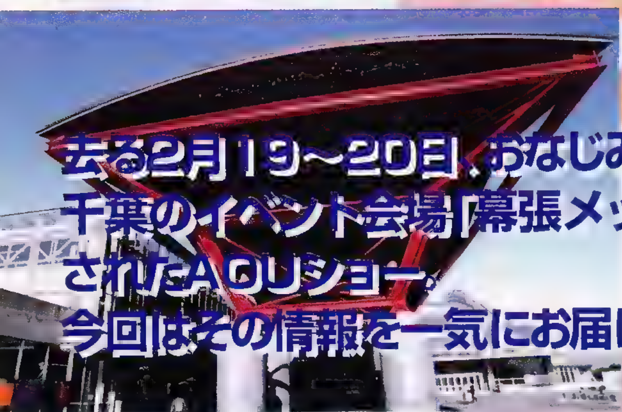
3月 発売希望！！ 価格未定！！



▲壮絶！！アイランドムック制作のあまりの多忙さに編集者の作業動作は、もはや音速のレベルにまで達した！！まさに空間湾曲だ！！

AOU'97 AMUSEMENT EXPO イベントリポート

Amusement **M**achine **O**peraters **U**nion '97



去る2月19～20日、おなじみ千葉のイベント会場「幕張メッセ」で開催されたAOUショー。今回はその情報を一気にお届けしよう！



今回も隣の会場でMacワールドエキスポが開催されていた。迷わずちゃんと来られたかな？

1997AOUショー 地味に、華やかに開催！

今春から夏に向けてゲームセンターなどを賑わせてくれるアミューズメント産業の新作がバリバリ発表・販売されるAOUショー。

ありとあらゆるアミューズメント産業関連業者が参加しているこのAOUショーではビデオゲームの出展が中心になるが、そのほかエレメカやプライズ製品、パーツ関係、出版社などもブースを出展している（もちろんゲーメストもだ）。

AOUショーの運営方針として、地味にじみ～にといった方針がある中、各メーカーはその規定をふまえつつ個性を出して自社ブースを演出している。制約のある中で、いかに魅せることができるか腕の見せどころだ。

今年のAOUショーは2月19日（水）と20日（木）に開催され、一般入場は2日目となっていた。開催日が平日なので来場者が少ないかな？と思いきや、両日ともものすごい数の来場者が押しかけたのだ！

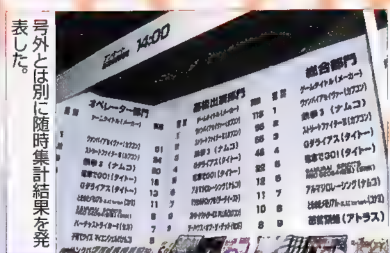
さて、今回のAOUショーではどんな新作が発表されていたのか？早速そのリポートをしていきたいと思う。

新声社ゲーメストブースでは・・・

新声社ブースではもう恒例になりつつある、アンケート集計と号外の発行を敢行。今回の集計方法も、前回のAMショー同様に3部門を設けての集計方法とした。出展作品すべてを対象に集計した「総合部門」。実際にプレイできたゲームを集計対象にした「基板出展部門」。オペレーターのみを集計対象にした「オペレーター部門」の3部門だ。それぞれの部門で、5位以下の票にゲームへの微妙な感じかたの違いが見られ、興味深い結果になった。詳しい順位とその内容については、今号50ページに掲載しているAOUショー座談会を見てほしい。

そして、これらの集計結果を元にゲーメスト号外を発行し、無料配布した。配布は初日の夕方に1回、2日目の昼と夕方に1回ずつの計3回。メーカーさんのコメントや、アンケートのコメントなども掲載したゲーメスト号外。当日会場のみでしか入手できない貴重な資料だ。機会があったら、次回以降のショー会場で新声社ブースに立ち寄ってゲットしてみよう。

このほか、マルゲ屋出張もあり、出版物の販売もおこなったぞ。



号外とは別に随時集計結果を発表した。



今回のショーは、いつもよりも来場者が多く感じられた。



これが号外だ！

カプコン


ほぼ等身大のキャラクターポップが人目を引いていた。思わず持ち去ろうとした人も…。

「ここに手榴弾放り込んだら、会場の気温は10度は下がるよね」
テロリストならずともそんな物騒なことをふと考えてしまわなくもないほどの人混みだったカプコンブース。
まずは本誌で本格攻略の始まった「ストリートファイターIII」。現在カプコン一押しバリバリのタイトルで100%遊べる状態のものでもあって、ブースの外側に配置された筐体には見物客と一足先にプレイに熱中するお客とで人だかりができていた。
変わりどころでいうと、ウィリアムス社製作の「クルージングワールド」というドライブゲームが2台設置されていて、国籍を問わずシートに代わる代わる人がついていた。これは「クルージングUSA」の続編にあたるもので、コースの変更やマシンの追加



いつも大好評！カプコンのカタログ類。


アルマジロに群がる来場者たち。


トラックボールは体力をかなり使う。今から体を鍛えておこう！


メッセージが表示できる新筐体「サイバーリード」も発表されている。

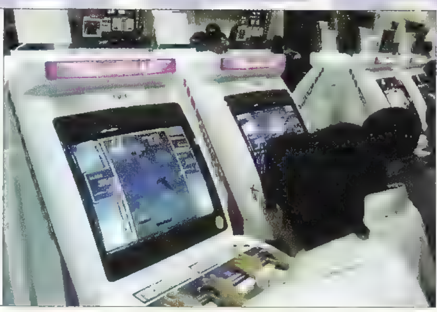

なぜか外国人が多かったナムコブース。

タイトー

さて、両日共に人だかりが絶えることのなかったタイトーブース。当然期待の新作が多数発表されていた。
まず目を引いたのは、噂のトレインシミュレーター「電車でGO！」。電車ガールズと呼ばれるお姉さんがプレイを解説してくれるという嬉しいオマケのせいか、ほとんどの人は顔が弛みっぱなしだったぞ。
そうそう、顔が弛むといえば「まじかるで～と」。ショーでは特別に、マジカルギャル（！）と一緒にプレイできるというイイ感じのイベントをおこなっていたのが強烈だった。ちなみに撮影会もあったのだが、ウチだけ異様に盛り上がり周りから浮きまくっていたのは君と僕の秘密だ。
次にブースの中へ入ってみると、そこかしこで「おおっ！」や「はぁ」といった驚きの声と感嘆の溜息がもれている。
それもそのはず、AMショーでビデオ出展されていた「Gダライアス」がついにプレイできる状態で出展されていたのだ。その美しい画面と斬新なボス登場の演出は、シューティングゲームの歴史に新たな一歩を残してくれるはずである。
その隣では「アルカノイドリターンズ」を使用したイベントが盛り上がっていた。景品めざしての白熱した闘いは見ているだけでも楽しめたぞ。




まじかるで～とのシーズンモノその副題は～卒業告白大作戦～。最近のタイトーは


ショー当日には、いきなり全面クリアする強者もいた。

（装甲車なんてのもあった）などが加えられている。ちなみにまだ発売は決定してはいない。

そしてこれも発売日は未定だが、久々の横スクロールアクションゲーム「バトルサーキット」も出展されていた。筐体数はほかのタイトルに劣るものの、キャラクター・世界観の濃さではひけをとってはいない。

そして皆さんお待ちかねの「ヴァンパイア」シリーズの最新作、「ヴァンパイアセイヴァー」が開発度56％ながら、プレイ可能状態での出展となった。

ー救世主復活ーという思わせぶりなオープニング、にひきつけられるように、お客は闇の闘いに魅入られていた。

新キャラ4名を加え、新システムをひっさげ、強力なタイトルが初夏には登場だ。

そのせいでというわけではないが、「マイスタンプ」というマイスタンプが作れるプライズもの（まんまやないか！）の存在が、行列はできていたが多少かすんでいた気もした。

だが、これで格ゲーファンだけでなく横スクACTファン、そして一般のゲーセン客にも、と幅広いアピールが行われていたことになり、その力強さを見せつけてくれた気がした。

あと、すでに発売されているストリートファイターEXのAOUショーバージョンということで、「ストリートファイターEX PLUS」というタイトルが出展されていた。

隠しキャラであるカイリ、アレン、ブレア、ダランと豪鬼はもちろん使用できるが、目玉としてCPUキャラであったベガとガルダが使うことができた。さらに背景やゲージためシステムにも多少の変更がされていた。

追加情報として、このEX PLUSが3月末に発売されることになった。



すさまじいまでの行列に、ゲーム待ちのプレイヤーが会場のはじまで並んでいた。



アクションゲームとしてはかなりいい線をいっているのだが、独特な世界がプレイヤーを選びそう。

ナムコ

今回のナムコは凄かった。なにがすごかったって？野暮なこと聞くんじゃありませんよ。決まっているじゃないですか。「鉄拳3」ですよ、「鉄拳3」。ナムコブースに用意された鉄拳3の数、およそ20台以上、そのすべてに長蛇の列ができていた。来場者の期待の高さがうかがえる。

我がゲーメストの号外ランキングでも堂々2位を獲得した。発売時期、完成度などから考えて実質的には1位といっても過言ではないだろう。

他のビデオゲーム出展作は、小粒だがぴりりと辛い山椒のようなゲーム「子育てクイズマイエンジェル2」。前作の人気の高さはご存じのとおり。今作も安定感がありそうなそんな印象。

ゲーメストのアンケートでも意見が割れていたが、答えた問題によって成長するパラメーターが変化するにも関わらず、拒否権が無いために問題を解いていくと、自分の思うように成長してくれない。思うように育たないのが面白いと考える人と意見の分かれるところ。

また、意外といっては失礼だがアルマジロレーシングの人気の高さが光った。やはり、わかりやすいルールと簡単な操作形態、誰にでもできそうだと直感的に感じさせる、そのゲーム性が人気の一因なのであろう。

一人で黙々とやるより、仲間と一緒に、恋人同士で、など気軽にプレイできるという点がいい感じであった。発売されたら一回はさわってほしいゲームの一つ。しかし、コースがあと2つ3つは欲しかった。

とにかく今回のナムコは「鉄拳3」を筆頭に元気いっぱいだったぞ。



今度は双子のマイエンジェルを育てるのだ！



とにかくすごい人垣ができていた「鉄拳3」。

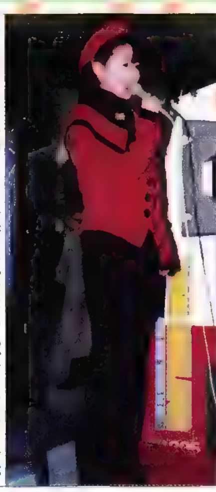
最後の目玉は新基板の発表だ。その基板のデモンストレーション用にサイキックフォースが使用されており、人々の足を止めていたのが印象に残った。そして、そこでついに発表された「サイキックフォース2」。なんとこの新基板の第一作目になるそうだ。楽しみな話である。

今回のショーで強く感じたのは、「プレイヤーを楽しませよう」という一生懸命な想いが伝わってくるということだ。

97年のタイトーも期待していいぞ。



タイトーイチ押しの「電車でGO！」。かなりの層の人々にウケていた



今回のショーの中では、一番コンパニオンのバリエーションが多かったタイトーブース。これも作戦の内か？



で、こちらがGダライアスの解説をしていたコンパニオン。



電車でGO！のコンパニオン「電車ガールズ」。車掌さんとセットでかなり目立っていました。

エス・エヌ・ケイ



今回のショーの隠し球でもあった「NEO-GEO 64（仮）」。デモビデオを見ている人たちは、必要以上に遠巻きなところに人垣を作っていた。

エス・エヌ・ケイから出展されたもので一番の注目株は、やはり新基板「NEO-GEO64（仮）」による「サムライスピリッツ」の新作製作発表だろう。前号でもスクープしたこのゲーム、現在行われている「SNKライブツアー1997」では、さらに新しい映像が流れているらしい。続報が期待されるところだ。

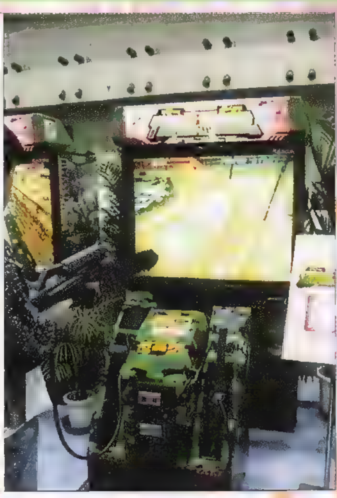
このほか出展された新しい作品では、レースゲームの「サンフランシスコラッシュ」と久々のガンシューティング「マキシマムフォース」の2作品。「サンフランシスコ ラッシュ」は、かなり自由度の高い、爽快感のあるポリゴンレースゲーム、「マキシマムフォース」はポリゴンの背景と実写を合成したガンシューティングで、かなり不思議な世界を創りだしていた。ゲーム自体の完成度はガンシューティングの魅力を満喫できるものであった。




どきどきメーターは面白いが、先に遊んでいたプレイヤーの温もりが残っていて、ちょっと嫌だったとの声もあった…。



コックピットタイプの可動大型筐体でも出展されていたGTI CLUB。GTI CLUB TWINは対戦が熱い！


大型のマシンガンをバリバリ乱射できるサンダーハリケーン。迷彩塗装がカッコイイ。

セガ・エンタープライゼス


編集部内でも評価が高かったガンシューティング「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」。

アーケードゲーム界の大御所、セガエンタープライゼスが今回のショーに向けて送り出したゲームはどれも大ヒットする可能性を秘めている。

AM1研からはホラーな世界観を打ち出した「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」が出展された。そのおどろおどろしいグラフィックとガンシューティングが持つ爽快感の一致がやけに心地よく長い行列ができるほどの人気を博した。

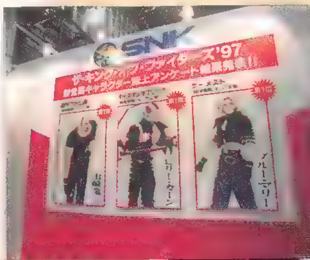
前回のショーではモデル3を使用したバーチャファイター3が大人気でありましたが、今回もやってくれました。AM2研からの出展はバーチャストライカー2とスカッドレースツインの2作品。どちらもモデル3を使っており、その圧倒的なグラフィックは他メーカーの追随を許さなかった。特にバーチャストライカー2は初お目見えということもあり大画面に映る映像にみんな目を奪われていた。

そしてAM3研期待の新作である「トップスケーター」だ。業界初のスケートボードの体感ゲームということで一般入場客の他、オペレーターにも注目を浴びていたぞ。


プリントクラブ関係の出展作には長蛇の列ができていた。



黒い巨体が目を引いていたMFX３０００。今回の出展作の中で一番大きな筐体だった。


キンファイ97の新チーム発表第1報もおこなわれた。詳しくは巻末に掲載しているぞ。


SNKの人気キャラクターを集めて作った、バンドオファイターズ。ショー開催日は終日ライブがおこなわれていた。

コナミ


破竹の勢いで次々と新製品が発売されるときめきメモリアルグッズも大人気だった。


2画面モニターが面白いハングパイロット。

コナミブースでの衝撃を僕は忘れはしない。その圧倒的なグラフィックに人々の目は奪われた。決して誇張ではない現実がそのモニターの中にあった。

そんな現実をも超越した空間を作りだしたのがコナミのコブラ基板である。対戦格闘ゲームである「PF573」（仮称）は昨年夏のAMショーで公開されたものより、大幅に進化を遂げていた。とにかく今年発売されるであろうこのゲーム、待て続報！って感じですね。

さらに驚くべきことにこのコブラ基板で紹介されていたのは「PF573」だけではないということ。そうその名も「レーシングジャム」（仮称）。闇夜を駆け抜ける実写映像と見間ごうばかりのその車はさらに衝撃的だった。このグラフィックで実際にプレイできる日が来るかと思うと、もうドキドキものですよ。

また、大型筐体の新しい形「ハングパイロット」や大型マシンガンを抱えてプレイする「サンダーハリケーン」、横画面ポリゴンシューティング「すすめポリスター」、メモラー歓喜の「ときめきメモリアルおしえてyour heart」などなど元気いっぱいのコナミブースでした。

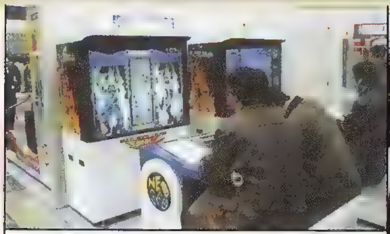

やっと出たかといった感じの「スカッドレースツイン」。ドライブゲームは対戦できたほうが面白いとの声が多かった。


ゴールデンウィークごろ発売予定とのこと。完成度はまだまだの段階での出展作だったが、人気を集めていた。


スケボーを体感できるシミュレーター「トップスケーター」。この作品も開発中との事なので、ゲームとしての完成を期待したい。

また、ゲーム以外に目を向けてみると、「プリント倶楽部2」に長蛇の列ができていたことも見逃せないかな。

アタリ





昨年からアーケード関連のショーに返り咲いたアタリゲームズ　コーポレーション。再び「コインイッコイレル」が見られる日は来るか!?

ゲームメーカー最古参のアタリ。アタリジャパンもなくなり唯一の交流の場がこのAOUショー。ということで、「やっぱ英語?」と恐れながらブースに行ってみると。ちゃんと日本人の方がいるじゃないですか。

出展されていた西洋剣術格闘ゲーム「メイス　ザ　ダークエイジ」は日本での発売もあるということなのでみんな期待して待っててね。

アイオーン

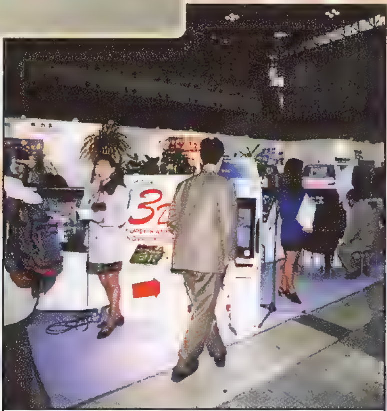


一風変わった、対戦格闘ゲーム「羅媚斗（ラビット）」。獣神をセレクトしながら対戦するのだ！かなり人が付いていた!?

アイオーンから期待の新作対戦格闘ゲーム「羅媚斗（ラビット）」が出展されていたのをあなたはご存じだろうか?そう、アイオーンブースはなかったが、実はエイブルコーポレーションブースで出展されていたのだ。

ゲーメストでも過去何回か紹介されていたので、みんな気になっていたのか注目度は高かったようだ。

カネコ



コンスタントにゲームのラインナップを発表しているカネコのシステム基板「スーパーカネコノヴァシステム」。ユーザーの反応はいかに!?

カネコでは「対戦ブロックくずし　さるかにハムぞう」と「ユキブタマン-P」を出展。「ユキブタマン-P」は久々の面クリア型アクションゲームということもあり、シンプルでわかりやすいゲームシステムとコミカルなキャラクター性が、女性客を中心に受けていた。

他にも、新基板「スーパーカネコノヴァシステム」によって作られたビデオ映像（カーレースもの）の出展もあった。

アトラス



類似製品が続々と発売される昨今、本家本元のプリントクラブはどうなるのか?今後の展開が気になるところ。

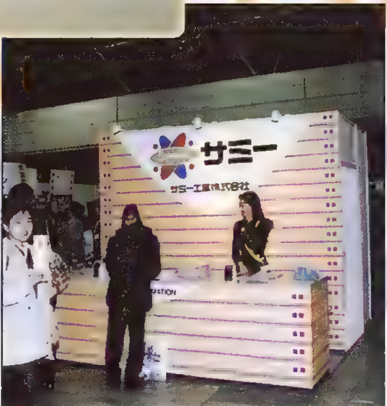
今や女子高生の必須アイテム、プリクラを送り出したアトラス。

今回のショーでも人気は鰻上りだ。ブースは小さいながらも、プリントクラブには常に長蛇の列ができていた。

ビデオゲーム出展作品はシューティングゲームの「怒首領蜂（ドドンパチ）」。残念ながら「グルーヴオンファイト」は出展されていなかった。

怒首領蜂の出展数はかなり少なかったのだが、ゲーメストアンケートには上位にくい込んでいた。それだけ目を引いたシューティングゲームだったと言えるだろう。この号が発売されるころにはゲームも発売されているので、見かけたら1度はプレイしてみてはいかがだろうか?

サミー工業



メダルゲーム関係出展作の中に埋もれるように、ひっそりと出展されていた「ハイパーリアクション2」。

新作の出展作品として、発売が延期されてきた「ハイパーリアクション2」が、かなり完成に近い状態で出展されていた。あの土器手司がデザインした多彩なギャラリーが、麻雀の打ち方によって様々なリアクションをする、まさに「ハイパーリアクション」なこの作品、サミー工業の竹中さんによると、発売は春の中ごろを予定しているとのこと。

待たされただけ、期待も膨らむ作品である。

彩京



ビデオ作品のみの出展だった「ソルディバイド」。編集部内でも評価は高かった。発売バージョンではどうなるか?

前号でも紹介した、彩京期待の新作「ソルディバイド」が、ビデオ出展ながら初登場。ファンタジーな世界観をバックに、シューティングとアクションの要素をミックスさせた、新しいタイプのゲームだけに、映像を見つめるお客さんの表情も、皆興味アリアリといった感じだった。

ただ、モニターのサイズが小さかったこともあり、今一つ注目度が薄かったのが残念ではあった。

データイースト





前作のマジドロ2は好評だった。送り玉のシステムが変更され、よりスピーディーな展開になりそうな、今回のマジドロ3はどうなるのか？

ビデオゲーム出展作は「マジカルドロップ3」「エアウォーカーズ」「クイズおまえにPiponちょ」など。それぞれ海外版も出展されていた。
このほか蒼穹紅蓮隊の海外版「テラダイバー」もあった。

ジャレコ



キャラクターデザインは、前作キララ☆スターズ同様「新貝田鉄也郎」氏だ。この作品もキャラクター人気が出そうだ。

ジャレコブースは期待の新作麻雀ゲーム「VS雀士ブランニュースターズ」が注目を浴びていたぞ。麻雀ゲーム初！チームバトルシステム採用の対戦型麻雀ゲームだ。
その名が示すとおり対戦ができるこのゲーム。みんな対戦で熱くなっていたぞ。
また、大型筐体ものとして出展されていたのが「OverREV」(仮称)。モデル2を使用したドライブゲーム第2弾だ。土屋圭一氏監修ということもあってか、リアルなその操作感が注目を集めていた。
その他、ちょっと変わったゲームシステムのパズルゲーム「カショキング」も出展されていたぞ。

バンプレスト



今回のバンプレストのビデオゲーム出展作品は「クイズ美少女戦士セーラームーン」だ。テレビ放映は終了してしまったが、根強いファンがくらいつくか？



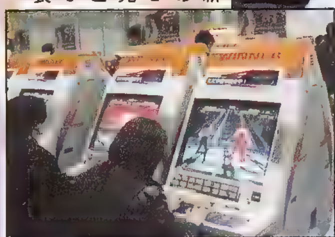
相変わらずプライズものは人気が高い。

そのほか、キャラクタープライズ商品が充実しており、2日目はかなりの人員が集い、長蛇の列が賑わいを見せていた。

テクモ

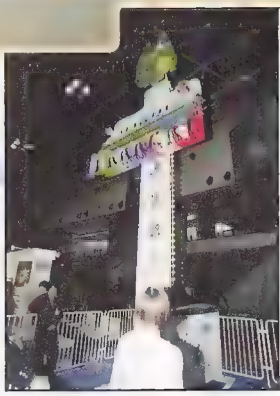


今回のショーでは、新作発表はビデオ出展作の「デッドオアアライブ2(仮)」のみであった。発売は秋すぎごろとのことなので、順調にいけば9月のAMショーにて発表されるか？



ビデオゲーム出展作品は発売中の「デッドオアアライブ」と「ギャロップレーサー」が設置されていた。デッドオアアライブのコスプレをしていたコンパニオンの撮影会は頻繁におこなわれていたようだ。

etc.



これがスーパーマッシィーンの雄姿だ！俺も乗りたかったぜ！

今回のAOUショーには、ここで紹介しきれなかったメーカーがいくつかあったので、補足しておこう。
ユニコーンから参考出展されていた「BIG HEAD RACER」。
アルタから参考出展されていたシステム基板「POLYGAME MASTER SYSTEM」を使った第1弾作品「オリエントレジェンド」などがあった。新規参入メーカーには、頑張ってほしいものだ。
また、会場に入場してすぐの所に、ナゾのカエルのアトラクション体感？マシーンや、飛んでくる画像の球を実際のバットで打つマシンなども展示されていたぞ。

ビデオシステム



ビデオシステムでは、昨年のAMショーに引き続いて、最高4人同時プレイが可能なバスケットゲーム「3on3 ダンクマッドネス」、そして参考出展として「ソニックウイングスリミテッド」が出展されていた。
「3on3 ダンクマッドネス」は、前回のAMショーにバージョンアップを施した形での再登場となった。しかし、バスケット本来のスピード感にやや欠けるところがあり、お客さんの反応ももうひとつといったところ。
逆に「ソニックウイングスリミテッド」のほうは、最近のシューティングゲームの中では比較的やさしい難易度設定になっていることもあり、初心者シューターに人気を博していた。
ポスター等のプライズ機の出展も見受けられたが、全体的には地味な印象を受けた。


VF3ムック
計画第3弾!
闘いの新次元到来!!
登場以来、話題性、人気ともにトップを走ってきたバーチャ3。その闘いを極めようと日々奮闘する全国の戦士達に，1997年ゲーメストが提案する1つの形がここにある。ACT.0.5，ACT.1に続く待望のVF3ムック新刊まもなく登場!!
人はそこに新たな可能性を見る…。
——さぁ、闘いの新次元を開くのは誰だ。——
最高峰の対戦攻略と
海千山千のシステム解析が
いまひとつに！
VIRTUA FIGHTER 3
ACT.2
GAMEST MOOK '97
3月26日
発売予定
予価1,380円
©1993,1996 SEGA
NOW ON SALE!
VIRTUA FIGHTER 3 ACT.0.5
●各キャラクターの技が簡潔に理解出来る基本書。
闘いの第一歩はここから記せ。
定価 580円
VIRTUA FIGHTER 3 ACT.1
●各VF3の膨大な技の数々を大量の連続写真と詳細な解説付きで網羅!!
華麗な技の数々をしかとその目に焼き付けよ!!
定価 880円

世界は強いぞ!?アラーの神は出場辞退だ!

キャサ夫のどんな感じ?スペシャル

2月15、16日にかけて行った森永エンゼルカップVF3マキシマムバトル。3で1発目の全国大会、世界最強者は果たして誰になるのか…。

国内VF3最強者決定戦

各店舗大会、地区大会を制した強者ジャンキーたちが2月15日、お台場にある「セガ東京ジョイポリス」にぞくぞくと集結した。参加人数は国内だけでも延べ4万人。

今大会はクラスがレディース、アンダー、オーバーと3つに分けられ、そこに各クラス32名が決勝へと進出してきたのだ。

なお、今大会の目玉となる「世界大会」には、イギリス、韓国、台湾、中国、シンガポール、フィリピン、インドネシア、アラブ首長国連邦の8カ国からも異国ジャンキーたちが参加した。

国内大会の各優勝者3名が、この世界大会の出場権を獲得できるのだ。

なんか盛り上がった2月15日(初日、ベスト4まで決定)

マキシマムバトル初日は、品川プリンスホテルにてトーナメントの抽選を行い、大会は各クラスベスト4まで決定するものとなった。

●レディース部門

キャラクター層はさすが女の子だけあってサラ、リオンが大人気!

かといって、レベルのほうは割と高め。1回戦は気の抜けない対戦が繰り広げられた。が、1回戦がすべて終了したところでハプニング発生!!

なんと、4台ある対戦台のうち、1台がCバージョンだったのだ。これには会場も騒然。バージョンを取り替えるため、インターバルが…。

気を取り直してまた1回戦はじめから…って、おい!なんと1回戦すべての闘いがほぼ無効となったのだ。これには勝者がっかり、敗者ラッキー状態。

闘いは公平を考え、3本先取3セットマッチで行われたが、会場のギャラリーもちょっと…。セガさん、今後気をつけてくださいよ。

こんな状態で試合は進んだものの、ベスト4が決定。北関東代表女帝サラ、東海代表chan姉(パイ)、東京代表渋谷JACKY-CO、北海道代表ジャッキーガールの4名だ。

●アンダー20

今大会でも注目度が高いアンダー20。それもそのはず、1人しかいないジェフリー使い、柏ジェフリーをはじめ、未知の強さとなる関西代表のこれまた使用キャラクター1人の鷹嵐、そのほかにも有名どころの強者ジャンキーが多数参加しているのだ。さらに盛り上がりの要素としてもう1つ。なんと、その強者どもがトーナメントブロックの片方に固まってしまうなどといった、くじ運の悪さ…。2日目の決勝戦よりも熱いと噂されたほどだ。

ちょっとベスト4までの試合内容を紹介しよう。

1回戦の見どころとなったのは、やはり柏ジェフリーVS鷹嵐。どちらも1人しかいないキャラクターで気合も十分。が、結果は柏ジェフリーの3本エクセレント勝ち。鷹嵐が出した攻撃発生は下パンチの1発のみとなった…。


大会当日、東京ジョイポリスは人だかりでいっぱい!!

1回戦では西関東代表のビーサンアキラVS東京代表の仙川カゲも盛り上がった。カゲはエスケープからの水車蹴りと投げの二択攻めが光る。それに対し、アキラは翻弄され見事カゲが勝利。プレイヤー、ギャラリー共にVF3の怖さをここで知ったことだろう。

そして2回戦、ちび太VS柏ジェフリー。見せてくれました頭抱えて3回転半。読み合いとしては柏が断然勝っていたものの、その後の起こしをすべてミス。ちび太が地下鉄ステージをうまく使い、3本すべてリングアウト勝ちだ。

ベスト4は、柏に勝ったちび太をくった東海代表大須アキラ、東海代表ヤナガサラ(ジャッキー)、東北代表爆発ウルぴょん、東京代表セガール(ウルフ)の4人となった。

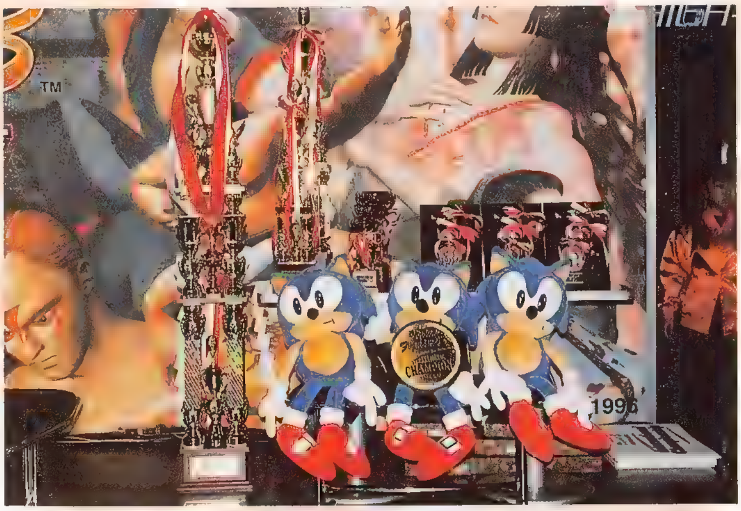
●オーバー20

このクラスもまたトーナメントブロックに強者が片寄った傾向となった。片方のブロックには、我らがゲーメスト関係ライターキャサ夫、明大前ちゃっきーが…うまくいけば決勝でバトルか。が、そこに立ちはだかるのが北海道連合の相馬ジャッキー、川崎サラだ。

1回戦、キャサ夫VS相馬ジャッキー。VF2エターナルバトル決勝戦を思い出す。そんな相手と1回戦で…なんてくじ運が悪いのだろうか。

試合は3-2で僕キャサ夫が勝ったが、開幕の読み(ローキック)が当たらなければきつかった。相馬スペシャルのⓅⓅⓅからのコンボエルボーを早めに見切ったのが吉とでた。

明大前ちゃっきーも順調に試合を進める。このままいけば、準決勝で潰し合いだ。が、この連勝に北海道の川崎サラ



今大会の賞品。一番左のトロフィーは1m70cmはあるでしょう。



VF３開発も解説として参加。

がストップをかける。

ラウンド開始と同時にダッシュハンマーVSドラゴンスマッシュキャノン…。結果サラの技がヒットし、流れが変わった。この流れを引き戻すことができず、明大前ちゃっきーが敗れた。

ベスト４に進出できたのは、東京代表イソハナジャッキー、九州代表バンバン（ジャッキー）、北海道代表川崎サラ、そして東京代表僕キャサ夫（カゲ）だ。

各クラスとも勝ち筋としては順当といった感じだ。が、アンダー、オーバーのくじ運の悪さで潰し合いが目立った状況となる。逆にいえば、ここら辺が大会の恐ろしさでもあるのかな。

国内優勝者はこいつらだ!! 覚えとけ!

２月16日全国大会２日目、前日ベスト４からの続きとなる準決勝が開幕。優勝者は次の通り…。

●レディース部門
東海エリア
chan姉　古高　智子さん
使用キャラ、パイ

●アンダー部門
九州第１エリア
ヤナガサラ　矢永　拓さん
使用キャラ、ジャッキー

●オーバー部門
東京第２エリア
キャサ夫　使用キャラ、カゲ

ってな感じで各クラス優勝者が決まりました。で、この３人が世界大会の出場権を得たのだ。

ちなみに各クラス優勝者が決まった時点で総合部門へ…。優勝者はアンダーのヤナガサラ。準優勝はレディースのchan姉。で、３位が僕キャサ夫となった。

世界大会、韓国が１・２フィニッシュ

今回の目玉商品「世界大会」８カ国の海外招待選手に国内各クラス優勝者３名を加え、トーナメント方式で優勝者を決める。

トーナメント枠は予め海外選手がくじを引いていて、残ったところに日本人が入る。が、ここでショック！

今回はくじ運が悪いと思っていたが、最後の最後でも…。表を見てもらえば一目瞭然だと思うが、なんと１回戦で日本人同士が潰し合いだ。

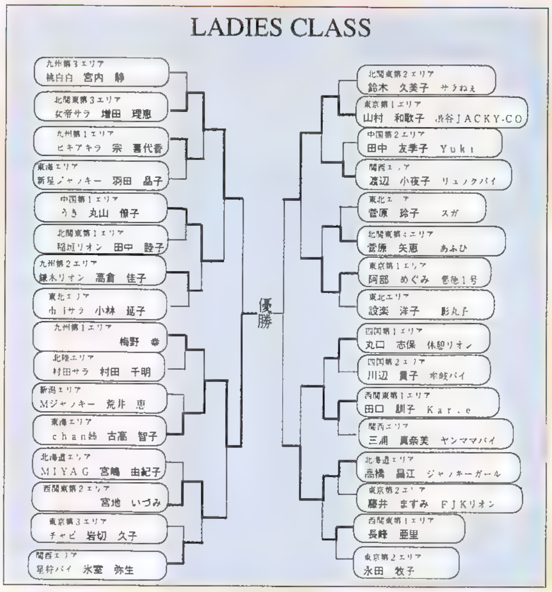
結局、日本はベスト４入りをしたものの、かんばしくない成績を残す結果となった。世界大会の結果は次の通りとなります。

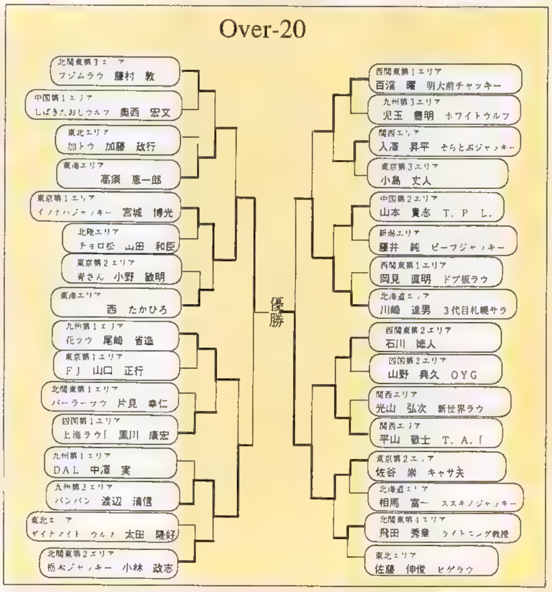
●優勝　韓国　曹鶴東　アキラ
●準優勝　韓国　申義旭　ラウ
●３位　台湾　曽瑞賢　ラウ

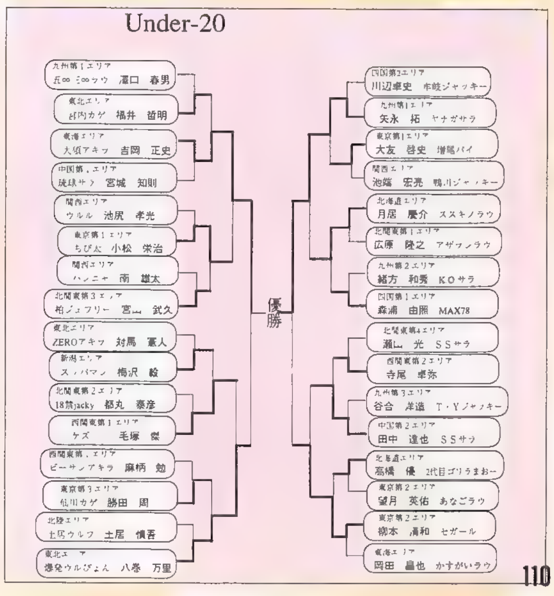
というわけで韓国勢が見事にチャンピオンベルトを持ち去っていったわけだが、どうでしょうこの結果…悔しいのう。



中央が韓国のアキラキッド。見事にベルトをゲットし帰国した。









今回の海外選手は台湾ほどのテクニック、インパクトはなかった。だが、基本的に東南アジアは反射神経が優れている様子だ。

ちょっと愚痴っていい!?

まず、大会参加者、関係者の皆さんお疲れ様でした。で、ちょっと僕キャサ夫の愚痴を聞いてもらいたい。まずは、トゥナイトをご覧になった人へ…。「キャサ夫もかなわなかった、世界の厚い壁」と発言があったが、実は海外選手とは1回も闘ってないんです。一応、世界大会へは出場できたものの、1回戦でアンダー選手と当たり、負けてしまったのです。これは非常に悔しいったらありゃしない…負けは負け。でも、2位と3位のラウには…。

だいたい、世界大会なのになぜ1回戦から日本人とやらなあかんねん!!

世界の強者ここに集結す！

TSAI TING CHING(台湾)
TSENG JUI HSIEN（台湾）
ALLAN AIUARICO（イギリス）
TULUS ERICK THOMAS（インドネシア）
HAN-YUAN-DENNIS HSU（イギリス）
申　義旭（韓国）
LEONARD KWEE（シンガポール）
古高　智子（日本）
DARWIN EVRICE SONG(フィリピン)
曹鶴東（韓国）
佐谷崇（キャサ夫）
矢永拓（日本一）

優勝：申　義旭（韓国）
2位：曹鶴東（韓国）

しかし、3位までに日本人がいないのは本当に情けない。すみません。これは是非とも韓国まで足を運び、ベルトを奪回したいもんですな。

ちなみに韓国選手、情報によると2月28日まで日本に滞在とのこと…現在（2月25日前後）新宿に現れて対戦をしているらしい。でもこれが発売されるのは3月15日だから帰国しちゃってるね。超やりたかったな～。

あと、ジャッキーだけど、強いね！前前号（No.190）でも書いたけど、使用率が3割強。案の定、優勝するまでに3回当たりましたよ。きつかったすよ。

この強さの問題は必ず解消するべく、VF3コーナーで徹底クラッシュしていきますのでこうご期待あれ。

しかし、本当に東アジアは強いですな。台湾の場合はしゃがみダッシュにキャンセルをかけて、うまく相手との間合いをはかって闘うスタイル。今回の韓国も、結局はしゃがみダッシュの応用でエスケープにキャンセルをかけて、相手を翻弄させる闘い方だ。

キャラクターはアキラ、ラウだったが、エスケープからのしゃがみダッシュ、実はリオン、パイなど色々なキャラクターで有効なものとなるので、覚えても損はないだろう。

ちなみに操作方法だが、基本はVF2の台湾ステップ。

1P側にいる場合、Eボタンを押し、キャラクターが軸移動をしたら、レバーを右下に2回入力する。すると、エスケープ自体の動きをキャンセルすることができるのだ。で、続けてEボタンを押せば再びエスケープができるわけ。これの繰り返しでキャラクターを素早く動かすことができる。

エスケープキャンセル後は、移動でなく攻撃をしてもいいし、レバー＋Eでバックステップなどをしてもよい。

とにかくキャラクターを上下左右、自由に動かすことができる。これがVF3の特徴なのだ。

そのうち、日本中がこの「似非台湾ステップ」で染まることだろう…。

個人的には全国大会規模の3ON3バトルを実現させ、参加し闘ってみたい。これで本当の強い地区を決定するのだ！

速報！セガチームバトル戦3ON3バトル開催決定！

速報ってなわけでもないけど、セガが主催して全国各地で3ON3バトルを開催する。現段階では各地区優勝チームが東京に集結し、闘うといった全国大会は考えられていないが、盛り上がり次第ではそれも現実に…。

3ON3バトル、早い話が3人一組みで組み、先鋒、次鋒、大将を決め、あいてチームと対戦して勝ち抜き戦を行う。で、最後の大将が負けた時点で終了という団体戦だ。

個人戦よりも人数が集まり、団体意識があるため大いに盛り上がるイベントでもある。　この3ON3バトルを全国規模で開催しようというお知らせだ。

日程は速報とは謳っているが早いところだと、この号が発売された翌日。詳しい日程、場所は記載されている通り。早めにエントリーを済まし、地区最強となるのだ。

個人的には全国大会規模の3ON3バトルを実現させ、参加し闘ってみたい。これで本当の強い地区を決定するのだ！

セガチームバトル戦 3ON3

全国セガ主要店舗にて実施

エリア	日程	店舗名	担当名	電話
北海道	3／23	ハイテクセガススキノ	菊地	011-532-9055
宮城	3／16	ハイテクセガ仙台	岩田	0238-24-0666
千葉	3／22	セガワールドオーツーパーク	真柄	043-254-5469
東京	3／20	ハイテクランドセガ秋葉原	関根	03-5256-8123
静岡	3／16	セガワールド静岡	小畑	054-252-3591
名古屋	3／16	ハイテクセガ金山	加藤	052-323-0121
大阪	3／22	アミューズメントシアター	大井	06-647-0716
広島	3／20	広島GIGO	伊藤	082-541-6345
福岡	3／23	天神GIGO	高比良	092-724-5971
鹿児島	3／22	セガワールド鹿児島	青木	099-253-9512

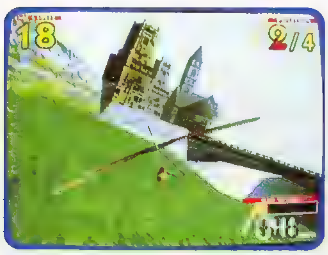


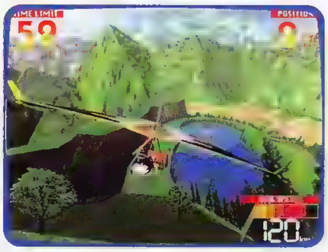
最後に記念撮影。おつかれさま。



ハングパイロット

HANG PILOT™





新登場!
うわさの白い新型筐体がいよいよ登場!! スリリングなスカイスポーツの代表選手、ハンググライダーを手軽に体験! 上下2画面で繰り広げられる迫力の臨場感がキミを待っている。



■この広告に記載されている筐体·画面写真·内容等は予告なしに変更する場合がありますので、ご了承願います。

KONAMI



KONAMI
GUN SHOOTING GAME
ビデオゲーム
VIDEO GAMES
2人で協力プレイ可能
緊急指令：
強大なネオ枢軸軍を殲滅せよ
マシンガンシューティングゲーム
固定式ではないフリータイプの大型反動マシンガンを採用。弾丸は無制限連射可能。
自由なアクションで敵を撃て！
体感・反動付き
専用ガン
迫力の重低音
●スーパー・ウーハー搭載の3スピーカーシステムによる迫力の大サウンド。
OPERATION
THUNDER HURRICANE
OPERATION THUNDER HURRICANE TM
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
オペレーション サンダーハリケーン
弾丸無制限のノンストップアクション
※記載されている製品の仕様・内容は、予告なしに変更する場合がございます。ご了承ください。
※The specifications of this product are subject to change without notice for reasons such as improving the performance.
" OPERATION THUNDER HURRICANE™ " is an original product developed by KONAMI CO.,LTD.. KONAMI CO.,LTD.reserves all the copyrights,trademarks and other industrial property rights with respect to this product.
KONAMI
コナミ株式会社 本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787



KONAMI
ビデオゲーム
VIDEO GAMES
3Dおもちゃ箱シューティング
秘密結社PPP団をやっつけろ！
超時空ポリゴン警察「ポリスターズ」出動だ！
2人協力プレイOK
とべ!!ポリスターズ
TM
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
PPP団マテリアル三世
ポリスターズ出動！
PPP輸送船団を撃滅せよ！
完成!? 恐怖の新兵器
PPP採掘基地を叩け！
KONAMI
コナミ株式会社

ドリフトで走りを極める!

STCC Over REV(仮称)

ドリキンこと土屋圭市氏監修のドライブゲームがゲーセンに登場!!

担当：ずるずる

公道からサーキットまで!

ジャレコが今度登場させるドライブゲームは、「ドリフト」を駆使してバトルを展開していくゲーム「オーバーレブ」。

写真にあるように、街中から山道、そしてサーキットでドリフトを駆使してトップを目指すというものだ!



市街地ではこういった立体交差を走るシーンも出てくる!



峠では、滝の裏も通る!このあたりがゲームっぽい!

その舞台は、市街地を渋谷、峠を箱根、そして東京ベイエリアを有明と設定。上級者用の高速コースに筑波サーキットが設定されている。

そのどこも3DCGによりリアルに再現されている。

とくに注目は市街地。さ〜てわかるかな?



そしてサーキットへ!



このゲームの楽しみ方は、レースである以上、レースを楽しむわけだが、そのレースを展開していくのに必要なテクニックが「ドリフト」!



さてここはどこでしょう?わかるかな?

そのテクニックをいかに使って最速を目指すか!

ドリキンこと土屋圭市氏が監修している点にも注目!





君の心はバレている ときめきメモリアル™ おしえて Your heart

ゲーセンについにときめきが登場。イベントキャラにも熱くなれ!

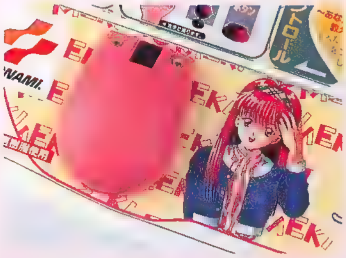
担当：三つ編みOKワイルダーKEI

ゲーセンでときめけ!

何と!あのときめきメモリアルがゲーセンになぐり込みをかけてきた。ぱずるだまとかクイズではなくて、純粋にときめきメモリアルのシステムを継承しているのである。さすがにパラメーターを上げるというシステムはないけどね。

ときめきセンサーってなんだー!?

お答えしよう!ときめきセンサーとは、君達の発汗量(ドキドキ度)と心拍数(ときめき度)をチェックするというものだ。このセンサーによって、女の子達の反応が変わるぞ。筐体の写真を見てもらえばわかると思うが、左隅に亀みたいなのがあるでしょ?その上に左手を置いて、中指を黒っぽいところに触れておくのだ。そして、右側にあるレバーで女の子から聞かれた質問の返答を3つの中から選択し、ボタンで決定する。返答したセリフが女の子にとって気に入らないものだと、ライフゲージが減っていく。最終的には、このゲージがすべてなくなるとゲームオーバーだ。

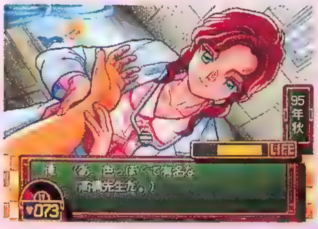


これこれ。

ゲームの流れはこんな感じだ

コインを入れてゲームをスタートさせると、まず最初に詩織がプレイヤーの名前を自分で決めるか詩織に決めてもらうかを選択する。詩織に決めてもらうと、誕生日も自動的に決定される。名前を決定したらすぐにゲームスタートだ。いきなりデートイベントが始まり、そして一緒に行きたい女の子を誘う。このときの行き先は、どうやらランダムで決まるらしい。

誘うキャラを決めたら、お約束通りのイベントに加えて、プレイヤーを誘惑するイベントやハプニングが続々と発生する。例えば、腹出し姉ちゃんに見とれてしまったり、ウエディングドレスのイベントがあったりと色々ある。これはもう自分で見たほうが早いかね。



くっ!おれは…オレはあぁ!!



正直に答える?



すっすいません。

ここで、勝手ながらこのイベントに対して憶測をしてみようと思う。例えば、腹出し姉ちゃんが出てきたとき、プレイヤーがどきどきしてしまったりする…。そのときの返答の選択肢をABCあるうちのBを仮に選んだとしよう。このBが当たり障りのない(女の子の好感度が落ちないという意味)ものとプレイヤーが判断したものでも、嫌われる確率が高い。



フッ、そうだろう。



オレの心は見透かされている。

しかし、ここでどきどきしなかった場合、同じ選択肢であるBを選んでもどきどきしたときと違って好感度が上がるかもしれないのだ。要するにこのときめきセンサーというのは、嘘発見器なのではないかというのが、私の見識である。考えすぎか?(考えすぎでしょ:メーカー広報担当)

話を元に戻そう。好感度が持続していればゲームオーバーになることはないが、もちろん目当ての女の子の告白を聞くことはできない。

ゲームオーバー時のプレゼント

筐体の上のでかいのを見てもらえばわかると思うが、ゲームが終了すると、このでかいやつから女の子達の、描き下ろしのイラストがプリントアウトされてくる。その数は、数百種類もあるのだ。身を挺してコレクトする人がなんか増えそうだ。私もあるカードゲームに??円も使っているので人のことは言えないがね。



こんな感じで出てくる。

途中でゲームオーバーになってしまった場合は、最後にデートしたキャラのイラストがプリントされる。同じポーズでも、季節によって服装が変わるので要チェックだ。卒

業式まで進んだ場合は、告白されればそのキャラのハッピーエンドのイラストがプリントされ、誰にも告白されなかった場合は全キャラ集合のイラストがプリントされてくる。
それと、このプリントをする際に、プレイヤーのメッセージを入れるか入れないかを選択することができる。
ただ、途中でゲームオーバーしたときにメッセージを入れてもらっちゃったりすると、「君とは合わないよ」とか言われたりする。もちろんこういうセリフばかりではないので、セリフを入れたい人は入れて、イラスト重視の人は入れなければいい。右下に、女の子の評価がのってるよ。
それから、今回このゲームのために、新たに声を録音してあるぞ。



夏だ!海だ!



春用の服?



よつしゃあ!!



暑いねぇ。



眩しいねぇ。



ん一掻いてあげたい。



んん。期待しているぞ。



パ!パラメーターが…




では、ゲーセンでお会いしましょう。

For all thrill freaks...

近年密かに再ブームが訪れていたスポーツ「スケートボード」。君は陸上のブルーエンジェルズになれるか?

担当：スー

TOP SKATER™

SEGA SKATEBOARDING

TAKE OFF!!



YO、YO、YO!1997Spring。常に新しいことに挑戦し続けるセガAM R&D DEPT. #3がモデル2を駆使して、電脳空間でスケードボードの大会を開催するぜ!

業界初の体感スケートボードチーム「トップスケーター」は今までの体感ゲームとは一線を画し、プレイヤーにまったく別の「THRILL」を味わせることは間違いない!

プレイヤーは、筐体に設置されたボードにのって、モニターに映る、2つの癖のあるコースを「KICK FLIP」「50-50」などの実際のスケードボードテクニックを駆使して、華麗に、そして誰よりも速く、COOLでHOTに激走する!

そして、業界初はそれだけじゃない。「トップスケーター」のBGMには、全世界のスケーターたちの間で絶大な人気を誇る90Sメロディーコア系パンクバンド"PENNY WISE（ペニーワイズ）"のサウンドが全編に鳴り響く!今回「トップスケーター」用にアレンジされた曲も収録されているので、ゲームでしか聴くことのできないペニーワイズの魅力がここにあるといえる!

このように、初の試みが盛りだくさんのこのゲーム、実際の現役スケーターや、そうでないプレイヤーの人たちにも、スケードボードの爽快な緊張感を存分に味わってほしい。

競技規定

まずはコースセレクト。選べるコースは2つで初級と上級がある。そして個性あふれるキャラクターは6人の中から選択することができる。

プレイヤーの目的は当然規定タイム以内にゴールすることなのだが、このゲームはもっと重要なことがある。それは「カッコ良く走る」ことである。

スタートするとコース上に様々なトリックポイントがあり、そこでトリックを出すことでポイントが得られる。

そのトリックポイントは、ジャンプ台、バンク、パイプがあり、ジャンプ台ならギリギリのポイント、バンクならバンクオーバー、パイプならその上に乗ることでハードトリックをキメることができ、トリックを出せば出すほどスピードアップしていく。

コース上に浮かぶタイムボーナスをゲットすると、タイムが加算される。

そして、タイム以内に無事ゴールすると、トリックポイント+残りタイムのボーナスで総合評価される。

ボードの操作も簡単なので、慣れてくると君にもトップスケーターの気分が味わえる。



これがタイムボーナス。大抵はジャンプ台の上などにあるゾ。





Trick



1) Skaters Session (初級コース)
この大会は毎年各シーズンごとに開かれる大会であり、参加者プロアマ問わずエントリーされる。コースは西海岸のビーチに大々的に設立された全長3506mのビックコースである。
大会は3日間にわたって行われ、初日はアマチュアの大会でその中でベストテンが次の日の第2次予選に進む。2日目は前日のアマチュアベストテンと全世界から集まったプロとで行われる第2次予選である。この予選を勝ち残った人のみが次の日の決勝大会に駒を進める。

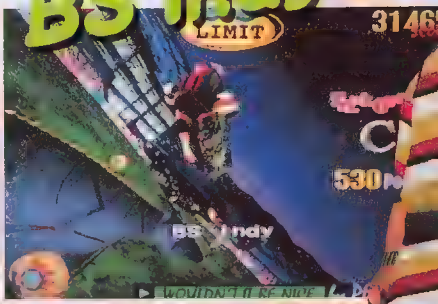
FS Nose Slide





ニックネーム：Ash
本名：Athlann Mckinley
性別：男
人種：白人
スポンサー：VANS

BS Indy





ニックネーム：Ken-ta
本名：Kenta Kuhara
性別：男
人種：黄色人種
スポンサー：AIR WALK



FS 50-50



ニックネーム：Cookie
本名：Dorothy Sambora
性別：女
人種：黒人
スポンサー：es

Benihana to Hand Flip





©SEGA 1996

担当：きらり館

手招きする死、這いずがる悪鬼の群れ

THE HOUSE OF THE DEAD

遺伝子研究所「DBRcorp.」の研究員が突然失踪してしまうという事件が起こった。

この事態を重く見た政府上層部は、元「DBRcorp.」のDr. キュリアンの行動に不審な点があると睨み、彼の館に特殊工作員を送り込んだ。彼らの名は「トーマス・ローガン」と「G」。

今世紀最大の凄惨な事件とは？Dr. キュリアンの悪の陰謀とは？行方不明になった研究員と、婚約者ソフィの運命は…？今、君が歴史の目撃者になる。

基本操作

それではまず、ガンシューティングの基本となる操作系統の説明から始めよう。

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドで使用する銃はフルオートの銃とは違い、1発ずつ撃つ形式のもので照準は画面内に表示されない。初めのうちは、これに慣れることが必要だ。

プレイヤーの持つ弾数には制限があり、最高数は6発となっている。だからこれがなくなったら、あるいはその前に弾を補給しなければならない。弾を補給する方法はゲーム画面の外に向けて銃を撃つ、これだけでOKだ。

あらかじめ与えられているライフを全て失うとゲームオーバーとなる。

ライフは道中のイベントで増やすことができる。館内に捕らえられた研究員を発見し、救助した時にライフが与えられる場合がある。しかし逆に誤って撃ってしまうと減らされるので要注意だ。

そして、館のなかを撃ちまくってみよう。壊れる置き物を破壊すると、そこにライフが隠れていることもある。



行方不明になった研究員を救助して、ライフアップ!!



リロードは素早く済ませろ

画面構成は？

画面の見方を説明しよう。まず1プレイヤー側左の一番下のランプの表示、これがプレイヤーのライフを表している。敵の攻撃を受けてしまったり、間違って研究員を撃ったりした場合マイナスされていき、無くなるとゲームオーバーとなる。

そしてその上にある弾丸の表示は、プレイヤーが今持っている残り弾数を表す。無くなると当然銃を撃てなくなり、赤い字で画面にどでかくRELOAD（リロード）と表示される。自分の持てる最大弾数は6発だが、わりとあっという間に無くなる数なのですぐに補給が必要となり、腕が忙しいはずだ。

HIT

残り弾数

LIFE







コース分岐を選べる新システム

前回紹介しきれなかった分岐システムの、細かい部分を説明していこう。そもそもこのゲームにおけるルートの分岐は、プレイヤー自身の行動によって選択が可能となっている。

例えば、ゲームを開始してすぐの橋の上で、ゾンビに持ち上げられて今にも橋の下に落とされそうな男の研究員がいる。これを救助することができれば、ルートはそのまままっすぐ橋を渡って玄関から屋敷へ突入する。

しかし、もしここで救出に失敗すると研究員は橋の下に投げ落とされ、それを追ってルートは橋の下に変わり、別の入り口から邸内へと侵入することになるのだ。

その他邸内にあるいかにも怪しい物を意識して撃つと、コースが変わることがある。例えば左上の写真にあるような矢印の書かれたプレートは絶対に何かありそうだ。実際に撃ち込んでみると…？

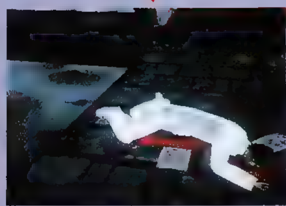


あからさまに怪しい、画面中央の矢印。

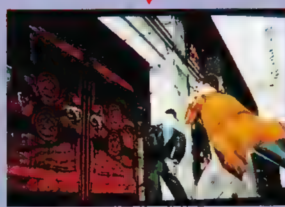
分岐パターン



ここが問題の橋の上。



できなければまったく別の侵入ルートをたどる。



助けることができればルートは正面玄関から突入となる。

ザコの場合

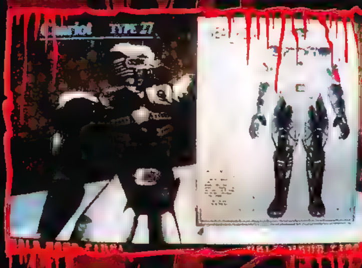
ザコのゾンビは、身体のパーツを撃つよりも頭を狙ったほうが格段に早く倒すことができる。

そのザコの種類にもよるが、腕や胴体に風穴が開いていてもどんどん接近してきて攻撃してくる奴も中にはいる。頭を狙い撃てばかなり早く効率良く倒せるので、できるだけ狙ったほうがいいだろう。

1面BOSSの場合

写真のこいつが1面のボスだ。

ボス戦に入る前にあらかじめそいつの弱点を教えてくれるので、そこを狙って撃ち込もう。1ボスの弱点は、胸にある赤い部分だ。ここに弾がヒットするとガバッと体力ゲージが減る。このボスはそんなに嫌な動きをするわけではないので、狙いを定めて秒殺したいところだ。



1ボスの弱点はココだ。狙って撃ち込む。

弱点をつかめ！それが勝利への道だ!!



体を撃たれても、イタくもカユくもないらしい!?



頭を狙えば…キャーッ、こわすぎるー!!



これが正体だったのか…。恐るべし、遺伝子研究所。

中級コースからが本番？まずは完走から！

SCUD RACE

ツインタイプの出現でさらにレースはヒートアップ！
よりアグレッシブなレース展開が！

担当：スカッド研究会

将来？のために覚えておこう！

何のために？セガのドライブゲームならきっとエンデュランスモードがあるはずー

というわけで、通常のレースモード、タイムアタックモードでは見ることはない、ピットワークを見ていくことにしよう。

この「スカッドレース」でのピットワークは、これまでにあったドライブゲームと同様に、コースからピットレースまでの入り口、そしてピットワークが終了したところからコースへ戻るところまでがプレイヤーのコントロールにより、走ることとなる。

その間がこのゲームでのピットワークとなる。そのシーンを2種類のクルマで見ることにしよう。

まずはフェラーリF－40からだー











ピットに入って出る。エンデュランスモードで使うことになる、はずー

タイヤ交換からフロントガラスの汚れふき、そしてガソリンの補充が行われている。

このシーンだが、4種類あるクルマに応じて、当然ながらピットクルーの位置も変わってくる。ホイールベースなどが違うわけだからね。

それでもってさらによく見ていくと…おやおや、その風景が変わっているところもー

そのあたりも要チェックー

視点が違うとこれまたよかったりする！

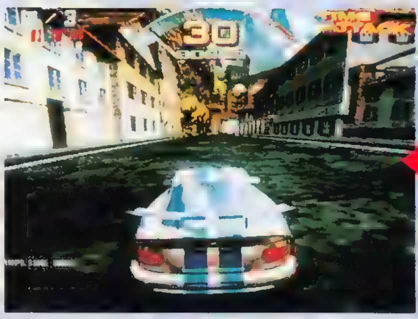












ピットワーク終了後、アクセルを踏み忘れないように！

ピットワークのときにしか見られないところもここで見られるーお試しあれー

なるほど! これなら ドライブも簡単に!

さて、免許を持っている人ならそれほど気にならない?(っておいーここに出ている車種って左ハンドルが多いっていうのにー)ハンドルの位置なのだが、これ、な、なんとコントロールしやすいようにクルマの中央にズラすことができるのです!

まあ、マクラーレンF-1は最初っから真ん中だったりするけど、他のクルマは左ハンドルばっかり!右ハンドルに慣れている人は、けっこうやりにくかったりするんだよねーそれを解消できるのです。

そのやり方は、「2」の視点をもう1度押すだけ!



これが通常の「2」の視点。これにもう慣れちゃった?

そのときの状況をコマ送りで載せてみました。

それが左にある連続写真。

まず視点を「2」にし、さらにもう一度、「2」の視点を押すと…スス~とカメラが右へスライドしていき、クルマの真ん中からの視点に変わる。

これでプレイしやすくなるかな。なお、戻す場合は、もう一度「2」の視点を押せばOKだ!



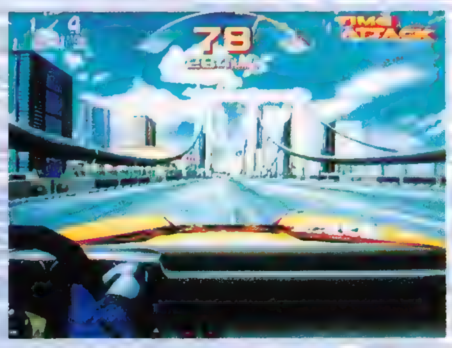




さらにもう一度押すと…スス~と右へスライドしていく!

その中央からの視点を載せてみました!

いかがでしょうか。3種のクルマを使っている方、ご検討、よろしくー







これがツインタイプだ!!

これは…



そのまま!!



グリップ派攻略!
中級

マクラーレンF-1
ミステリー・ルーンズ

いきなりこの難しさになるが、まずは安全に走ることで完走を!

担当:するする



フェラーリF-40

いよいよ本番?になるスカッドレース!

今回からは、走るタイプ別攻略を2号に分けて進めていくことにする。その理由は、より細かく見ていきたいので。

というわけで今回は、グリップ走行での走りでこの中級コース「ミステリー・ルーンズ」を走る!



さてスタートだが、初級ではローリングスタートであったものが、この中級からはグリッドスタートに変わる。

となると、スタートはしっかりやらないと、大きなタイムロスになるので、まずはそこから見ていこう。

マニュアルで走る上で気をつけるのは、タコメーターとの会話。スタート前では、レッドゾーン手前のイエローゾーンに針があるようにアクセルをコントロールし、「GO」サインを待つ。

「GO」の合図でアクセルを全開へ!

タコメーターを見つつ、ほんの少しハンドルを右へ傾け、今いる建物の中から出るべく下り坂へ進む。

針がレッドゾーンに入りそうになったら2速へシフトアップ!坂を下りつつ、軽い右カーブのインへ入っていく。



下りつつハンドルを右へ少し切り、大きく緩い逆S字カーブへ進入していく。

このときの右手は、シフトアップのため、シフトレバーを握っているので、コントロールは左手のみとなる!



片手運転のため、ちょっと不安になるが、できなきゃね!

加速させつつ逆S字カーブの2つ目の左カーブのインを抜けるころ、4速へシフトアップを終了する。

この左カーブを抜けるときだが、その次に控えている右カーブが、大きくきつめなため、あまりふくらまないようにしておくこと。





右、左とカーブを抜ける。できるだけストレートラインで!

できるだけ直線的に走ることに注意し、この逆S字カーブを抜けていく。

この先にある右カーブは、全開で抜けられるものの、切り角があまいとすぐふくらんで外側の壁にぶつかるので注意してインを突いていけるようにしてほしい。

右カーブの前半を少しきつめに切り込んでいって、後半を滑らかに抜けていくようにすると失敗を防げるぞ!

油断すると…大きなミスにつながる!



逆S字カーブの出口であまりふくらまないように!

大きい右カーブを抜けたら次は、小トンネルのあるカーブ群へ突っ込んでいく。

ここは、道なりに走る。プラス最短コースを走るのでクリアすればいいのだが、途中に小ジャンプがあるため、これを難しくしている。

そのジャンプだが、けっこう後半にあるため、そこに到達する前にクルマの体勢を直進状態にしておかないといけない!

となると、その前で調整を終了しないと…ヤバイ!

その調整とは、カーブ群に入る前にアクセルを少し緩め、減速して進入すること。









右カーブへ。全開だが、前半でしっかり切り込まないと…ぶつかる!

この減速で、グリップさせたままカーブ群に進入していく。滑ったら…おわりだー!

このカーブ群、まず右カーブからだが、そこはさっき書いた通り、減速させてインを通っていく。その抜けた先のストレート部分で即直進状態にし、ジャンプへ!

ジャンプ後、コースは、軽く左、そして右と曲がっていく。このとき、滑っているとまずコース通りに走ることができず、クラッシュする!

3速に落とさない程度にアクセルを緩めるのもコツ。

あとはしっかり直線的に走り、落としたスピードを回復させるべく、どんどん加速させていく。

ここで一つ、そのジャンプをミスしたら…というところを写真に撮ってみた。

左の写真がそれ。

直進状態でないところでジャンプ。着地は…あれっ?や、やばいよこれっ!



減速してからカーブ群へ進入していく!

このあとのシーンは、「ガラガラガッシャーン!」って感じになります。

こうならないように気をつけしまょう。

さてカーブ群をどんどん進み2つ目の小さなトンネルを抜けると、その先に少々きつめの左カーブが見えてくる。

ここから先、けっこうきついカーブが連続する。まずはこれを覚える。







カーブ群の前半。ジャンプでミスさせないために、早く体勢を戻すこと!

そのままそのスピードで突っ込むと間違いなく羊のいる広場へ向かってふくらんでいくので、その少々きつめの左カーブに入る前にアクセルを緩め、減速をしていく。これを忘れると…大ダメージに!



ジャンプでミスると…この先の光景は…。

その状態にしてから左カーブへ進入していく。ここから先、上り坂になる。ということは…加速が悪い!あまり全速しすぎないようにすること。

これでグリップ走行へ!

上り坂で加速しにくいってこともあるので、3速にすることも忘れないこと。
3速全開で、なおかつインをキープして羊のいる丘を通過していくぞ！





このカーブ群、かなり手前での減速が効くんだよね！



おりゃ〜っとジャンプ！ここのジャンプは大丈夫だよね！

さらにどんどん上っていくと…チェックポイントへ。そのチェックポイントを目印にしておくと、その直後にあるジャンプが覚えやすくなるぞ！
ジャンプがあるということは…そう、その前に直進状態にしておくということ。
でもここは大丈夫かな。多分、きっと…。



ここをしっかりやらないとヘアピンの手前の仕事が増える！



ジャンプをして着地をしたら、次の大イベントはヘアピンとなる。
その途中には、左、右と2つのカーブが存在する。
これらのカーブは、それほどきつくはないが、油断をすればミスを生み、ヘアピンのクリアに何らかの影響を与えることになるので、気を引き締めていくように！
直線的に、そしてしっかりインを突いていてだー！

ヘアピン手前の右カーブは、ヘアピンの進入を考えて、あまりふくらまないようにすること。これによりヘアピンを楽にするようにしたい。
さてヘアピンだが、そのカーブのきつさから考えてもわかる通り、減速は絶対に必要。
その減速だが、ストレート部分で、ブレーキを踏みつつ3速へシフトダウン。200km／h弱で進入開始をする！







思いきりブレーキを踏み、3速にすることがここのポイント！そしてインへ！

しっかり減速がされていると、クルマが外へ出ていこうとする力が弱まり、グリップ力を使ってインへ切り込むことができる。この力を使ってアウトからインへ入っていく。
ただ目いっぱいインに寄るには相当な減速が必要。ここはスピード優先し、少しミドル寄りを走るといい。



先が見えない?でもそんなのに怖がっていちゃぁ！

ヘアピンを抜けたらアウトへふくらみつつ加速をしていくぞ！

その先にあるカーブは右。あることは確認できるのだが、その先が落ち込んでいるため、大きさがわからない。

そのため、切り込むタイミングが遅れることがあるので、それに注意し、大きいカーブをイメージしながら抜けていけるようにする。

あまりふくらまないようにすると、次の大きい左カーブの進入が楽になるぞ！

下り坂でさらに加速！



だんだん明るいところへ…注意するのは…右へ寄ること。

下りつつ最後の左カーブへ。ここは、2つの左カーブが合わさった形をしている。

まずは1つ目の左カーブをクリアしなければならない。

1つ目のカーブだけであれば、それほど減速は必要ないのだが、さらにカーブが続くため、1つ目の進入の前にブレーキを踏み、3速へシフトダウンをし、グリップさせて走り、インへ入っていく。









進入前に、ブレーキ。アクセルオフ、そして3速で1つ目の左へ。2つ目は全開のまま！

1つ目のカーブをその減速でクリアすると（3速全開状態！）、短いストレートのあともう1つの左カーブがやってくる。

この左カーブ、すでに手前のカーブで減速がされているので（加速途中だけど）そのまま1つのカーブ弧を描きつつ、インへ入っていく。



2つ目の左カーブは、そのまま3速全開でOK！

外へふくらむこともないので安心してインをキープしつつ加速させていく。

そのカーブの出口に近づくころ、4速へシフトアップするタイミングとなる。

少しずつふくらんでいき、ゴールへつながるストレートへ走り込んでいく。

ガンガン加速をしてゴールへ！



とにかく安全に！と思うのだがついアタックしてミスを…。

ゴールの前後は、下が土?なため、なんかゴツゴツしている。それにハンドルが持っていかれないようにしっかり握っておこう。



う〜し、あと何周だっけ?

グリップ走行で走ることでコースを覚える。安全に走るけど、3周で2分50秒は楽に切れるはず！がんばろう！

気合一発！近道大作戦！
&こんな写真、撮ってみました！特集!!

GTI CLUB™
RALLY COTE D'AZUR

こ、こんなところに近道が！みんな知っていたかな？
どれどれどんなものか見てみようじゃあないですか？

担当：ずるずる



近道大作戦！ その1 「下りOK 上りダメ!」

先月号にて走った「超上級」で、駅前通過ルートで使った近道、ロータリーへ降りていく道に注目したい。

逆走では下れたルートを順走で通ろうとすると…あれ？上れないー

そうなのです！順走でそのルートに入ろうとすると階段で上れないのです！

一応これを知っておけば役に立つかも？

そういうところってほかにもあるかも…。

近道大作戦！ その2 「大ショートカット！で、でも…」

続いて紹介する近道だが、これも「超上級」で使えるルートなのだが、実際に使ってみると…こりゃ〜使える！と思いきやなんとそのまま落ちていくと…ドガーン！とひっくり返ってしまうのだ。

これじゃあ使えない！となるのだが、調べてみたら…ゆっくり走れば大丈夫ってことがわかりました！

というわけで、その連続写真を撮ってみました。

写真のため、スピード感がわかりにくいと思うけど、これ、ブレーキを踏みながら落ちていっています。

で、下の道路にどう降りるかということ…ゆっくり「トン」と降りる感じなのです。

確かに近道になっているんだけど、ゆっくりすぎて…これ、使わないほうが良さそう。











スピードを出し過ぎると…



んじゃあ、全開のまま走ったら…というわけで、やってみたんだけど…こんな感じですー思い切り大転倒!

近道大作戦! その3 「行きは良い良い帰りは〜?」



街全体を使うレースでは、すでに港近くは走らなくなっていると思う。そのため、ちょっとわかりづらいのが、この階段のところだ。



下りについてはま〜ず問題はない。だってただそのまま走っていけばいいのだから。

全開で走って飛んで抜けていくのもいいし、ゆっくりガタゴトと一段ずつ降りていくのもいいだろう。

さて、その反対であるが、前にも紹介したが、とにかくスピードをつけていけば上れるところなのだ。

でもそれってどこにも、何にもぶつからずにという点を忘れてはならない。対向車がライバルになるんだよね!

こんな写真、撮ってみました! 意味は…ないはず?



レースに集中してしまうと意外に周りが見えなくなるということがあるが、ちょっとレースから離れて走ってみた。

そこで撮れた写真をいくつか紹介してみよう。

1つは、おっスーパーカー? これにターックル!

中にいると…危ねえ!

1つは、スクーターに乗った女性。デモで見られる!

これ撮るの大変でしたーでもこれ、覚えておくと…。



うわ〜っ列車が〜っ!助けて!



ウロウロ?走っているらしい。



公園を走り回っている犬。定期的に止まる(座る)。それ以外にワンと吠えたりもする。

誰よりも速くゴールへ!!

TIME ATTACK 「Night Valley」編

SEGA SKI SUPER G

暗いナイターでのレース!しっかりコースを暗記することでタイムアップを目指すぞ!!

担当：背骨治った！でも車にはねられた！ずるずる

TIME ATTACK
Night Valley
先読みよりも暗記！

今回は、テクニカルなコースを滑る。

前回のコースと比べると、コーナーもきつくなり、攻めがいのある設定となっている。

コースが難しくなっている点もあるのだが、さらにナイターということもあり、ちょっと視界が悪い。気合を入れないと…大変だぞ！



今回は「ナイト・バレー」を滑る！夜のスキー場を大滑走だあ〜！



いざコースへ！思いきり力を溜めて…いっくぜぇ〜！

スタートは何の問題もなくオートコントロールなので、気分だけ味わっておこう。

スタートをしてスケーティングのモーションが終わるころ、オートコントロールが解除される。さあ、レーススタートだ！



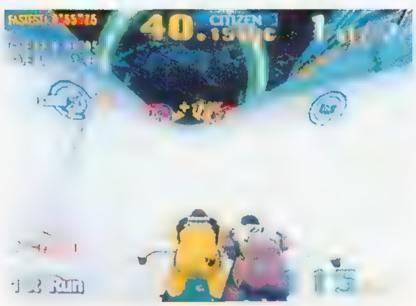
レースがスタートしたら、序盤はほとんどストレートに設定された旗門を抜けていく。

でも、暗記をすることを忘れないこと。



「GO！」のサインが消えるころに1旗門目を通過。さらにそのまま進み、2旗門目へ。

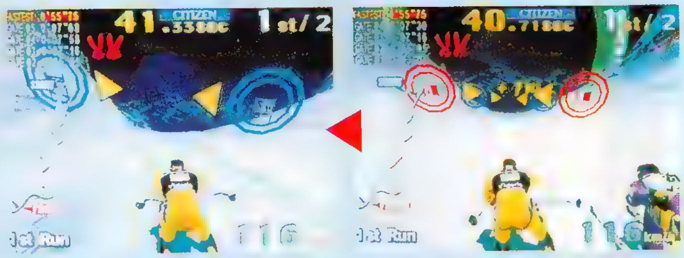
3旗門目へは少し間が空く。そこで注意するのは、その



先の落ち込みで、方向を右へ修正するため、3旗門目に入る手前から、少し右へ振っておくといいだろう。

右へ少しターンをしつつ、3旗門目へ。そのすぐ後方に4旗門目がある。これを右寄りで抜けながら落ち込みへ。

その落ち込み方は、それほどではない。だが、さらにその先で、左へターンしていくため、加速していく中で方向の修正が難しくなるので、早めに終わらせて、楽をしていくようにしよう。



落ち込みつつ5旗門目をすぐ通過。すると小ジャンプー
これがあるので右へ寄っておく！左にいると…その先の左ターンがかなーりつらくなること間違いなし！



6旗門目まで少し間がある。ここで方向を修正しようとすると意外にスピードを落とすことになる。できるだけ大きな弧で修正するように！



右より最速のレーサーが！そっちから入る?ん?

下りながらの左ターン。インに入りすぎないように気をつけたい。

いかに旗門の近くを通過するか。慣れていく中で攻めていきたい。

7旗門目へ到達するころ左ターンが始まる。

7旗門目を右寄りから入り、さらに左にターンをしていき、8旗門目へ。しっかりインを滑り抜けていくように！

少し斜面が緩くなったところで8旗門目を通過。



左ターンが終わり、右ターンが始まる。その頭のところに9旗門目がある。

攻めすぎないように気をつけながら右ターンを始める。

通過直後、ジャンプへーこのあとどうなるかというと、その勢いで外側へ。これはまずいので、できるだけインを突いてからジャンプをしたい。



どんどん加速させながら右へ。あれ?右のスキー板は、何?

少し大回りをさせるとつぶれずにターンしていけるぞ！

ジャンプをしつつ右ヘターンをしていく。

ここで注意をしたいのは、着地の際、足元を戻して直進に近い形にしておくこと。そうしないと…転ぶことに！

大きなタイムロスになるので、このミスをできるだけ抑えられるようにしてほしい。



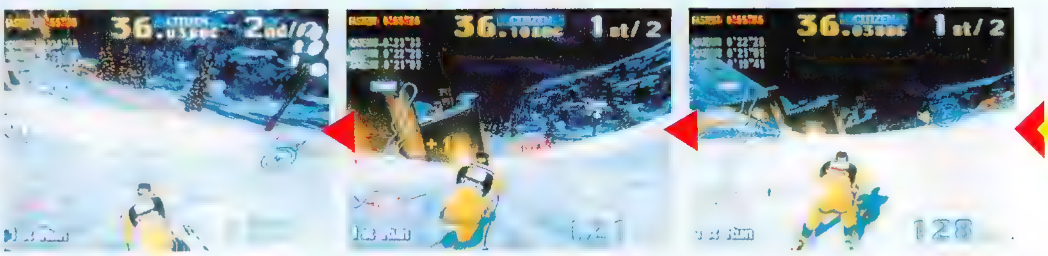
ジャンプに気を取られてしまっているうちに10、11旗門目を通過。

しっかりエッジを立てつつその先の斜面を降りる。

12旗門目まで少しストレートを滑る。このときに体勢を戻してやり、その先の展開に対応できるようにしたい。

ジャンプをしているので、外へふくらんでいるはず。ここで少し右寄りラインを修正して、次の左ターンに入れる準備をしよう。





12旗門目を右寄りから入って抜けたら左へターン。

落ち込んでいく中で、13旗門目を通過。さらに左へターンしていき、14旗門目へ。

14旗門目を通過すると斜面は平らに。正面に建物が見えてくる。

平らになった先は右へ。

平らな部分が終わるところに15旗門目へ。ここから先、少々気合を入れていかないとすぐコースアウトをする―負けるな！

落ち込みながら右ヘターンをしていく。そこに16旗門目がある。これをできるだけ右ヘターンしていき、その先の左ターンへ、やや外側から入れるようにする。



右ターンから左ターンへ移るとき、小さいジャンプをする。このとき少しでもふくらんでいく要素があると…こりゃ～もうダメでしょう！

ということで、ここはしっかりターンを作り上げ、左へ切り返せるようにしたい。



小ジャンプ後、しっかり切り返したら左ターンへ。そして17旗門目を通過。そのまま左へターン!





しっかり左ターンを終えたら平らなところへ。その部分のストレートで体勢を直しつつ直進!すると18旗門目を通過していく。城らしき建物を左に見つつ右へターンが始まる。矢印に合わせて右へ。


城の見えたところから下りへ。ストレートっぽいが…。


しっかりターンをしていかないとすぐ新雪に入るぞ!


後半、やや振られる。遅れることのないように!

橋の下を通過するときに19旗門目を抜けていく。このとき、あまりインを突きすぎると新雪に入るので注意。それに気をつけて右ターンを終えると、左ターンへ。この左ターン、あまりきつくない。落ちついていけば問題なく抜けられる。



左ターンを終えると20旗門目を通過。それをすぎると少しずつ落ち込みつつコースは左へ。これに合わせて左へターンを始める。攻めすぎに気をつけて、21旗門目へ。左、右、左とコースを滑るが、けっこう間隔が狭いのがつらい。早く切り直すぞ!

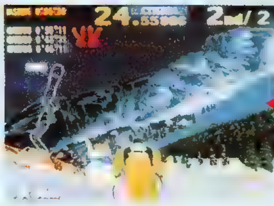

大きな右ターンへ。インに入りすぎると…かなりヤバイ!


しっかり旗門を見つつインをキープして滑っていく。


旗門を無視してインを通れば…かなり早く滑れるかも!


微妙なエッジングで右ターンを続けていく。旗門にぶつかるのも…OK。


まだ続く右ターン。でも時間はそれほど長くはない。


そして右ターンが終わり。左へ…おや、大ジャンプへ!

22、23旗門目まではコースなりでいいが、24、25旗門目は、かなり左右に振らされる。かなり早い時期から切り返すようにしていかないとつらいぞ!そして後半は右ターンへ。かなり長め!





新雪に入るのに気をつけながら右ターンを続けていく。26、27旗門目を通過していく。27旗門目を抜けると斜面は平らになり真っすぐになる。そこで体勢を直し、28旗門目を目指し、やや右寄りへラインを移していく。少しずつ、ずれていくこと。


きつい落ち込みをクリアしたら、あとは有視界滑走でOK!

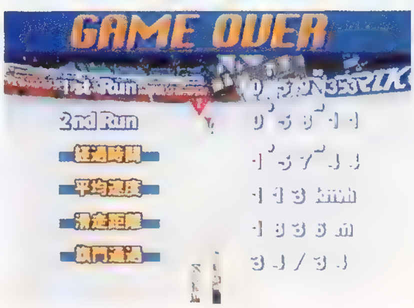

できるだけストレートに滑るようにしながら通過していく。


残りはあとわずか!しっかりゴールへ加速させつつ抜けていくぞ!


あとは流して滑るだけ!で、でも私のタイムは…。



さらに滑走していくと、少し左へターンをしながら29旗門目へ入っていく。そのまま突っ込むと…大〜ジャ〜ンプ!コースは左へ。なら左へ!と方向を変えると…新雪に入ってしまうので、ここは少しだけ左にターンをしていく。着地をしたらコースなりに左へターンをしていく。この先の問題は連続写真にあるように、最後の落ち込みで、しっかり右へターンしていくこと。



右へジャンプできれば残る3つの旗門をクリアすればいい!でもよく失敗するんだよねここ!くやしい!さてタイムはいかに…

SCITRON LABEL NEW RELEASE

PONY CANYON

SCITRON

CD 97.3.5 ON SALE

REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL -ARRANGE SOUND TRAX-



SNK 新世界楽曲雑技団

より過激に・より陽気に…

餓狼伝説オールスターキャストで贈るシリーズ第6弾!! 新曲を中心にテリー、ギースのテーマをニューアレンジ!! 又ブルー・マリー役生駒治美と不知火舞役曽木亜古弥のVocal曲も特別収録。メンバーによる全曲解説と設定集も盛り込んだ解説書付き。

初回特典：特製CTインデックス

<収録曲>全てアレンジバージョン [1]REAL BOUT SP（タイトル）[2]GOLI-Rock（フランコ・バッシュ）[3]クリといつまでも（テリー・ボガード）[4]中国四千年の歴史とはいかにII（タン・フー・ルー）[5]ソウルっす♪（キム・カッファン）[6]Dear 舞 BOY（不知火 舞）[7]牛とお戯れ（ローレンス・ブラッド）[8]パンドラの箱より第三番「決断」（秦 崇秀&秦 崇雷）[9]ギースにしょうゆ（ギース・ハワード）[10]Blue Mary's BLUES（ブルー・マリー）[11]S-WIND（スタッフロール）

CD:PCCB-00250 ¥2,500(税込)

CD 97.3.5 ON SALE

STREET FIGHTER EX -ARRANGE SOUND TRAX-



ARIKA WEST
CAPCOM

最新3D格闘アクション「STREET FIGHTER EX」からステージテーマ曲全13曲をフルアレンジで収録。

初回特典
スーパーピクチャーCD

<収録曲>全てアレンジバージョン [1]Rising Dragoon[2]光の守護神[3]Strange sunset[4]夜桜満開[5]Under Tube[6]Amusementive Crime[7]Garnet Sky[8]Arabesque[9]Cold Pipe[10]God Hands[11]Irreconcilably[12]Stronger[13]天脚舞歌

CD:PCCB-00251 ¥2,500(税込)

NOW ON SALE SCITRON 1500 SERIES
STREET FIGHTER EX/ARIKA WEST
初回特典:スーパーピクチャーCD
CD:PCCB-00241 ¥1,500(税込)

CD 97.3.21 ON SALE

SCITRON 1500SERIES

マジカルドロップIII



DATA EAST
GAMADELIC

大ヒットパズルゲーム「マジカルドロップIII」のオリジナルBGM、ボイス、S.E.を完全収録。Mac、Windows95ユーザーは二倍得する1500シリーズ初のCD-EXTRA仕様「ゲーマディスク2 with マジカルドロップIII」も特別収録した豪華盤。

<収録曲> オリジナルバージョン/ボイス&S.E.コレクション/CD-EXTRAパート「ゲーマディスク2 with マジカルドロップIII」

特別仕様CD-EXTRA(Mac&Windows両対応)
*対応機種/動作環境については商品の帯裏に表記されておりますのでご確認下さい。
初回特典：CDケースサイズカラーステッカー

CD:PCBX00002 ¥1,500(税込)

Fantastic Character Series

CD 97.3.21 ON SALE

リフレインラブ ～あなたに逢いたい～

リバーヒルソフト

オープニング曲（歌：岩男潤子）を完全ヴァージョンで収録。そして作曲者によるニューアレンジを追加したオリジナルBGM集に、オリジナルキャストによるメッセージボイスを追加して、想い出の季節を色鮮やかに描き出すサウンドメモリアルついに完成！12Pオールカラーブックレット

CAST：山崎和佳奈、高山みなみ、田中敦子、宮村優子、岩男潤子

CD:PCCB-00253 ¥2,500(税込)

CD 97.3.21 ON SALE

魂(スピリッツ)の数だけ叫び(サウンド)がある一。

真説サムライスピリッツ～武士道烈伝～ -ORIGINAL SOUND TRAX-



SNK 新世界楽曲雑技団

遂にRPG化された「サムライスピリッツ」シリーズ。その膨大なサウンドマテリアルをCD2枚組で完全収録！ 豪華声優陣によるRPG秘蔵のドラマ部分も収録。フルオーケストラ+オペラ歌手という壮大なエンディングまで、全てを聴ける、オリジナルサウンドトラック登場!!

●アーケードスペックRPG「真説サムライスピリッツ～武士道烈伝～」の楽曲を全てを網羅。
●初回プレスのみ、ピクチャーCD!

CD(2枚組):PCCB-00252 ¥2,500(税込)

CD 97.3.21 ON SALE

-RADIO DRAMA-

STREET FIGHTER EX ドラマCD



ARIKA WEST／CAPCOM

永遠のライバル、リュウとケン、彼らの追い求める真の光は、どこまでも遠く、輝き続ける…

「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを含んだ 完全版!!

声優：岩永哲哉、石塚 堅、川村万梨阿、宮村優子、天野由梨、塩沢兼人、玄田哲章、高木渉、二又一成、坂本千夏、西村知道、松田健浩、真砂勝美、加藤雅也／ナレーション：大塚明夫
演出：千葉 繁

「子安、氷上のゲムドラナイト」好評放送中!
日時：TBSラジオ(954kHz) 毎週日曜日深夜25：00～25：30
パーソナリティー：子安武人、氷上恭子
3月放送中のラジオドラマは「サムライスピリッツ～武士道烈伝」

CD:PCCB-00256 ¥2,500(税込)

Fantastic Character Series

CD 97.3.21 ON SALE

Best Vocal Collection

Fantastic Character Seriesの各オープニング+エンディング曲を集めたベスト盤が遂に登場! 歴代「プリンセスメーカー」シリーズのメインテーマをメドレーにしたアコースティック・ピアノ・ヴァージョンを新録、「エターナルメロディー」からはゲームにのみ収録されたVersionを追加収録したスペシャルエディション

VOCALIST：笠原弘子、かないみか&YAGPD、皆口裕子＋吉田古奈美＋豊嶋真千子、岡村明美、西村ちなみ、伊藤真澄、畑亜貴

CD:PCCB-00254 ¥2,500(税込)

3.21より開催!

SCITRON SPRING FAIR'97

ALL ABOUT SCITRON 1996～1997 Special Sampler CD 店頭プレゼントキャンペーン

右記のレコード店にて、3/21発売の作品を始め、昨年4月からのサイトロン・レーベルのCD・VIDEO作品が勢ぞろいする「サイトロン・スプリングフェアー」を開催。フェアー期間中、以上のサイトロン商品をお買い上げ¥3,000の方に先着にて、96/4からのサイトロンアルバム作品を抜粋して収録した「ALL ABOUT SCITRON 1996～1997 Special Sampler CD」を店頭でプレゼント!! 新作はもちろん、まだ買っていない作品を手に入れよう!(プレゼントキャンペーンは商品が無くなり次第終了いたします。ご了承下さい)



問い合わせ先 ポニーキャニオン (TEL) 03-3555-6770

サイトロン・スプリング・フェアー'97 実施店
SCITRON FRIENDLY SHOP

●北海道地区
玉光堂オーロラ店(札幌)
玉光堂PASEO店(札幌)
玉光堂琴似店(札幌)
キクヤ(札幌)
玉光堂四丁目(札幌)
玉光堂新札幌(札幌)
ヨドバシカメラ札幌店(札幌)
玉光堂旭川(旭川)
玉光堂ISM(釧路)

●東北地区
成田本店(青森)
日弘楽器本店(青森/弘前)
ミュージックライブラリー(青森/弘前)
B.C.スクラム(宮城/仙台泉)
アニメイト(宮城/仙台)
マルゲ屋(宮城/仙台)
柏屋楽器イトーヨーカ堂(秋田)
三野屋(福島)
FANGS(福島)
三野屋(福島)

●関東地区
山野楽器本店(東京/銀座)
山野楽器東急東横(東京/渋谷)
タワーレコード渋谷店2F・J-POP(東京/渋谷)
コタニ(渋谷)
帝都無線紀伊国屋書店(東京/新宿)
ヨドバシカメラ3号店(東京/新宿)
ヨドバシカメラAV通信総合館B1(東京/新宿)
ムトウ楽器名店(東京/高田馬場)
アニメイト池袋(東京/池袋)
五番街東武百貨店(東京/池袋)
レコードショップイイジマ(東京/江戸川)
すみや玉川高島屋(東京/二子玉川)
ヤマギワソフト館(東京/秋葉原)
ヤマギワB館(東京/秋葉原)
石丸電気本店(東京/秋葉原)
石丸電気2号店(東京/秋葉原)
石丸電気3号店(東京/秋葉原)
石丸電気6号店(東京/秋葉原)
石丸電気ソフトウン(東京/秋葉原)
ディスクマップ秋葉原(東京/秋葉原)
ラオックスコンピューターゲーム館(東京/秋葉原)
ロケットソフトセンター(東京/神田)
マルゲ屋神保町本店(東京/神保町)
ミュージックプラザ松井楽器(東京/蒲田)
ヨドバシカメラ八王子店(東京/八王子)
Gハウス(東京/八王子)
山野楽器そごう店(東京/八王子)
山野楽器サンロード店(東京/武蔵野)
新星堂昭島店(東京/昭島)
ディスクピア(東京/聖蹟桜ヶ丘)
新星堂ヨーカ堂(東京/府中)
新星堂ルミネ店(東京/立川)
CDショップアポロ(立川)
AVSシアル音楽館(神奈川/横浜)
ヤマギワSOFT in Dio横浜(神奈川/横浜)
ハマヤレコード戸塚東口店(神奈川/横浜)
アニメイト横浜(神奈川/横浜)
ヤジマレコード三笠店(神奈川/横須賀)
新星堂武蔵小杉店(神奈川/川崎)
新星堂川崎(神奈川/川崎)
鈴木楽器本店(神奈川/町田)
タハラ本店(神奈川/厚木)
三成ほていや(神奈川/本厚木)
帝都無線平塚店(神奈川/平塚)
ヤマギワ(埼玉/大宮)
やすな(埼玉/大宮)
ディスクマップ大宮アルシェ(埼玉/大宮)
ラオックス(埼玉/浦和)
加藤電器(埼玉/熊谷)
エイブル第一家電(埼玉/川越)
新星堂カルチェ5(千葉/柏)
ギンセイスカイプラザ(千葉/柏)
ヤマギワソフト千葉(千葉)
ラオックス(千葉)
ギンセイ成田店(千葉/成田)
やすむろ(千葉/茂原)
ラオックス(千葉/市原)
すみや沼津バイパス店(静岡/沼津)
すみや本店(静岡)
イケヤmusic mart(静岡/浜松)
NN中島(群馬/伊勢崎)
新星堂駅ビル(長野/松本)
ライオン堂本店(長野/松本)
ライオン堂パルコ(長野/松本)
石丸電気(茨城/水戸)
石丸電気(茨城/筑波)
新星堂土浦WING(茨城/土浦)
新星堂宇都宮ロビンソン(栃木/宇都宮)
ディスクピア(新潟)

●中部地区
ヤマギワメルサ(愛知/名古屋)
ヤマギワナディアパーク店(愛知/名古屋)
ヤンレイ(愛知/名古屋)
太閤サウンドオン(愛知/名古屋)
濃尾商会(愛知/名古屋)
GROOVE本店(愛知/名古屋)
大須アビーロード(愛知/名古屋)
中川レコード(愛知/一宮)
井野屋(愛知/岡崎)
名豊ミュージック岡崎(愛知/岡崎)
ヤマト楽器精文館(愛知/豊橋)
新星堂高蔵寺店(愛知/春日井)
山蓄香林坊109(石川/金沢)
新星堂金沢駅ビル店(石川/金沢)
山蓄G1(石川/金沢)
新星堂富山店(富山)
フクロヤ戸出店(富山/高岡)
フクロヤ二口店(富山)
フクロヤ黒部店(富山/黒部)
白揚本店(三重/四日市)
シェトワ白揚(三重/四日市)
白揚神戸店(三重/鈴鹿)
名曲堂(岐阜/各務原)

●関西・四国地区
ディスクピア梅田店(大阪)
ディスクピア阪急三番街店(大阪)
ディスクピア日本橋店(大阪)
ワルツ堂日本橋店(大阪)
ワルツ堂日本橋2D店(大阪)
交声堂千里店(大阪)
音楽屋(大阪)
ワルツ堂京橋ダイエー(大阪)
アラオ楽器北野田店(大阪)
アニメイトベルタ店(大阪)
ニシヤマ商会天五店(大阪/天神橋)
サンコーイズミヤ枚方店(大阪/枚方)
エリート(大阪/高槻)
寝屋川フジヤ(大阪/寝屋川)
ワルツ堂くずは店(大阪/枚方)
anミュージックライブラリー(大阪/吹田)
ビーバーレコード四条京極店(京都)
JEUGIA白梅町店(京都)
ビーバーレコード京宝(京都)
JEUGIA四条店(京都)
JEUGIAポルタ(京都)
JEUGIA高野(京都)
アニメイト京都店(京都)
和田デンキ(京都/宇治)
星電社三宮本店(兵庫/神戸)
ディスクピア三宮店(兵庫/神戸)
星電社姫路本店(兵庫/姫路)
姫路ミヤコ本店(兵庫/姫路)
星電社明石本店(兵庫/明石)
姫路レコード相生店(兵庫/相生)
アニメショップミヤコ(兵庫/加古川)
アニメイト三宮店(兵庫/神戸)
啓林堂郡山店(奈良/大和郡山)
タマル本店(香川/高松)
細川レコード(高知)
明屋本店(愛媛/松山)
宮地無線帯屋町店(高知)
ゼルbyタマル(香川/高松)
エルタマル(香川/高松)
ディスクピア瀬田(滋賀)
ディスクピア奈良1番館(奈良)

●中国地区
ダイイチ本店6F(広島)
帝都無線(広島)
中央書店サンモール店(広島)
アニメージュスタジオ(広島)
ダイイチDISK CITY(広島)
大森楽器本店(岡山)
ダイイチ岡山(岡山)
OK無線(山口)
アツタリズム(島根/出雲)

●九州地区
ヨシダ楽器本店(福岡)
LIMB本店(福岡)
アニマップ本店(福岡)
ダイイチ西新店(福岡)
平和堂ジャスコ(長崎/佐世保)
ミュージック・エトウ(大分)
アニマップ大分店(大分)
久米楽器(佐賀)
帝都無線(熊本)
M・S・クロス(鹿児島)
富士屋レコード(宮崎)

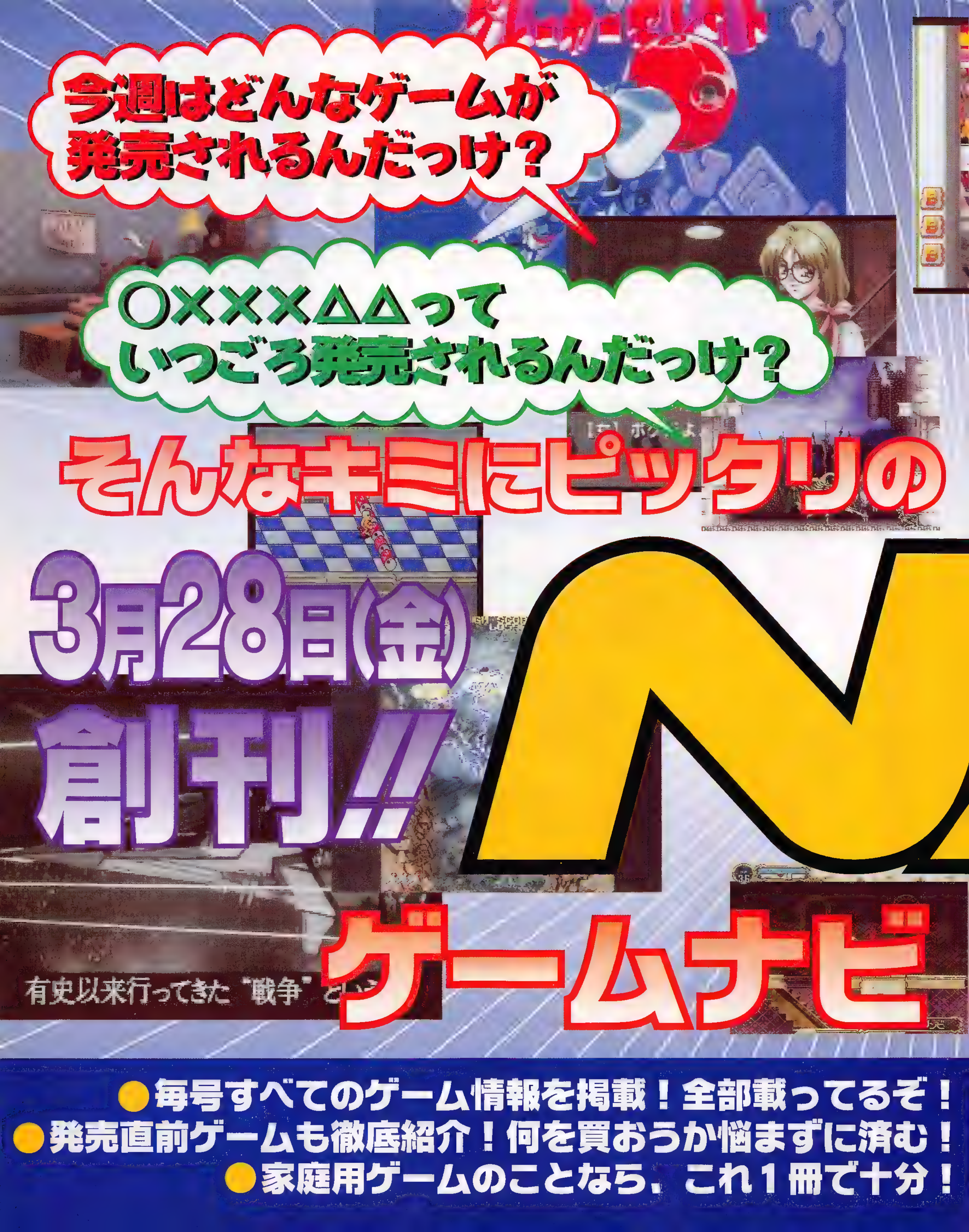
PONY CANYON

SCITRON INTERNET URL : http://www.scitron.co.jp/

お求めはお近くのレコード店で。



○×△□ってどんなゲームだっけ？
□□○×を買おうかと
思っているんだけど、
ボクにむいているのかなあ？
ゲームを・・・
GAME
AVi
が教えます！
毎月第2、第4
金曜日発売
予価 490円
その他、創刊号では4月4～6日の
東京ゲームショウの直前情報満載！
あのゲームのスクープ記事もたくさんあり！
もちろん大々プレゼントもたくさんあるぞ。
これを読まずに新学期を迎えることはできないぞ！
©スカイ・シンク・システム ©GUST CO.,LTD 1996
©1997 Warashi inc. ©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
©TECHNO SOLEIL CORPORATION 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
©1997 C's ware All Rights Reserved. ©1997 JALECO LTD.
©C-lab.1997 ©AHAMUT 1997 ©BANPRESTO 1997©GLAMS,INC.1995
©XING 1997 ©1997 NAMCO LTD.
発行：新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1－26


今週はどんなゲームが
発売されるんだっけ？
○×××△△って
いつごろ発売されるんだっけ？
そんなキミにピッタリの
3月28日(金)
創刊!!
ゲームナビ
●毎号すべてのゲーム情報を掲載！全部載ってるぞ！
●発売直前ゲームも徹底紹介！何を買おうか悩まずに済む！
●家庭用ゲームのことなら、これ１冊で十分！





技を極める!!





個性的なキャラクター総勢19人が熱い闘いを繰り広げる『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』。このグラフィカルマニュアルがあれば、膨大な技の数々が一目瞭然!!あなたはもう手に入れたか?

GAMEST MOOK Vol.66
リアルバウト餓狼伝説スペシャル
グラフィカルマニュアル
好評発売中
定価980円

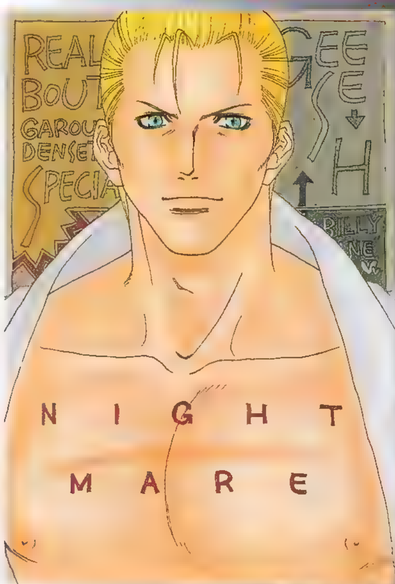
'97 GAMEST MOOK
REAL BOUT SPECIAL
GAMEST MOOK LINE UP



想いを極める!!

表紙イラストレーション
黒川あづさ

SNKインタビューをはじめ、全キャラクター紹介・イラストストーリーや読者投稿イラスト&コスプレ写真が満載!全国の餓狼ファンは必見!!



GAMEST MOOK
リアルバウト餓狼伝説スペシャル
ファンブック
4月25日発売
予価980円

ゲーメストムックEXシリーズVOL.18　プレイステーション版

ドラマCDも好評の「ドキプリ」ムック発売決定！

ドキドキプリティリーグ

3月28日AB判
予価1580円





○私立霞ヶ浦高校女子野球部の監督となり、日本一を目指せ！
　オリジナリティ溢れるキャラクター達が繰り広げる育成シミュレーションを徹底解析。設定原画やイラストを満載して3月28日発売予定だ！

ゲーメストムックEXシリーズVOL.17　プレイステーション版

システム完全解析！究極プレイはキミのモノ

海腹川背・旬

PERFECT GUIDE BOOK

絶賛発売中
定価1280円



○久々の本格アクションゲーム「海腹川背・旬」を徹底解剖！
　システム解析はもちろんの事、各フィールドでのチェックポイントなど、「海腹マスター」になるためのテクニックを余すところなく網羅しています。あとちょっと…で詰まっている人も、これを読めば大丈夫！

CON コンスポ SPO

PS　エクシング　発売中　5800円（限定版6800円・税別）

新感覚、恋愛・育成シミュレーション

ドキドキプリティーリーグ

育成と恋愛、ふたつのシミュレーション要素がドッキング！女の子＋野球＝「ドキプリ」？



野球に恋に…がんばってね♥監督さん

物語の舞台となるのは、私立霞ヶ浦高校女子野球部。この学校の校長である霞円蔵は、古き同級生である谷川猪之助氏をここの監督として招いた。"伝説の名監督"と呼ばれるほどの大物である。しかし、事もあろうに谷川氏は、学校開設の春にギックリ腰で入院してしまった。そして、その後任に選ばれたのが、臨時教師としてこの高校に赴任してきた主人公。1年間という監督生活の中で、チームを全国一に導くのだ！

もちろん、女子部員たちを相手にしていくのだから、そのほかのお楽しみ要素がないワケがない。選手の監督（＝主人公）に対する好感度が上がれば、イベントも発生。恋愛シミュレーション的な部分だって楽しめちゃうのだ。



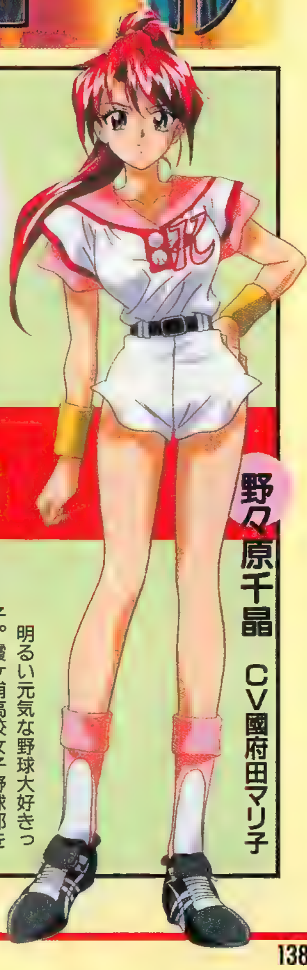
試合中も、やることは監督稼業。選手たちに指示を出すのがキミの役目だ。



各種イベントもありあり。教え子のかわいい姿を見られるのはうれしい。

霞ヶ浦高校女子野球部の

個性派ナインたち



野々原千晶　CV國府田マリ子

明るい元気な野球大好きっ子。霞ヶ浦高校女子野球部を発足させた発起人である。

浅井真弓　CV冬馬由美

河合弘子　CV永島由子

木村由佳　CV小森まなみ

滝沢　馨　CV松本梨香



牧野　泉　CV白鳥由里

千晶とは中学時代からのバッテリー。熱くなる千晶に対し、こちらは冷静なタイプだ。



中山玲子　CV氷上恭子

長島茂子　CV秋山久美

林　恭子　CV瀧本富士子

須永知美　CV米本千珠

PS　イマジニア　発売中　5800円（税別）

帰ってきたボクらの定番
シムタウン

おなじみのシリーズが帰ってきた。子どもから大人まで幅広く遊べる最新作、なかなかです。

名シリーズ最新作 PSで復活

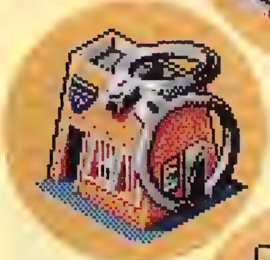
「シムシティ」に代表されるシムシリーズ。もはや知らぬ人がいないほどの名シリーズである。そして、『シムシティ2000』に続く最新作となるのが、この『シムタウン』。パソコン版に続き、PSに登場することが決定した。

〝シティ〟から〝タウン〟へと、スケールは小さくなってもその魅力は健在。シミュレーションの決定版、とくとご賞味あれ！

コミカルな建造物たち



イギリスの家



警察署



ピザ屋さん



ハンバーガー屋さん



ゲームセンター



やっぱり資源が大切だね。問題が起こったら、クレジットを使って解決。

コミカルに変身！お子さままでも◎

今までは、多少お堅い雰囲気もあったシムシリーズだが、ここへきて大変身！町中にはかわいい住民たちがあふれ、建造物などもコミカルなものになっている。

同時にシステム面でも大幅な改革がなされている。前作までの〝お金〟の概念が取り払われ、かわりに〝クレジット〟なる単位を使用。そしてこれは、町を発展させるための〝資源〟を増やすため、そして〝ゴミ〟を処分するために使われるのだ。クレジットから資源へ、資源から町の発展へ、そしてその報酬にクレジット。簡単でしょ？

プレイステーション版ならではのポイント

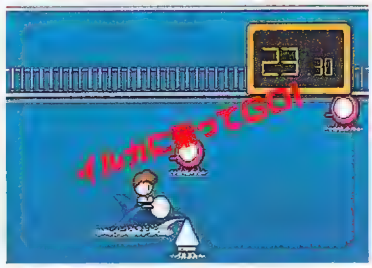
熱い!? ミニゲーム

水族館やプールなどでは、ミニゲームが楽しめる。こんな遊びも結構イイよね。









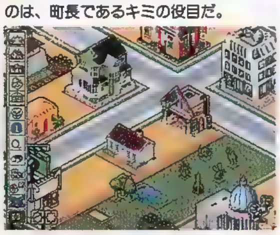
7＋1種のシナリオモード

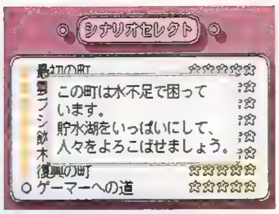
パソコン版にはないモードがコレ。『シムシティ』などでもおなじみのシナリオモードだ。しかしかし、なめてもらっちゃ困る。課せられたノルマをこなす、という点では今までのものと同じだが、その毛色はちょっと違うものになっているのだ。

とくに2番目と3番目のシナリオは特徴的。シミュレーションというよりはむしろ、アクションゲームか、パズルゲームの要素が多いんじゃないの？なんて思わせるものになっているぞ。

もちろん、町の問題点を解決し、復興・発展させていくという真面目路線のものも用意されている。こちらのほうは、『シムシティ』などのものと同感覚でプレイしていけるだろう。

さまざまな問題を抱えた町。解決するのは、町長であるキミの役目だ。





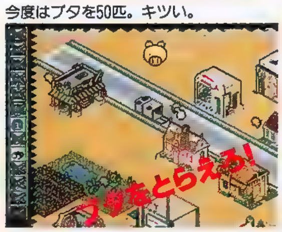
それぞれのシナリオに設定されたノーマルをクリアせよ！がんばってね。

これら7つのシナリオをすべてクリアすると、隠れた8つ目のシナリオが登場する。こちらの課題は、なんと先ほど紹介したミニゲーム。4種類すべてに決められている規定スコアを破ることが、このクリア条件なのだ。しかし規定スコアはどれも高めに設定され、オマケに回数制限まである。ミニゲーム、と甘く見ていると、イタイ目をみるぞ。



雲を動かし、火事になった家を救うのだ！これはもはやアクションゲーム!?

今度はブタを50匹。キツい。





隠しシナリオは、ミニゲームオンリー。日頃鍛えた腕を見せるときだ！

SS　ザウルス　発売中　5800円（税別）

サターン版は新作同然!? 神凰拳

神話や伝説の主人公たちが天界の覇権をめぐり大格闘を繰り広げる本格対戦アクションだ！

天を賭けた神々の闘いが今、始まる

日本神話のスサノオ、弁財天、中国の伝説から斉天大聖孫悟空…などなど有名な神話や説話の登場人物が、それぞれの理由を胸に花火を散らす『神凰拳』。アーケードで出ていたので聞き覚えのある人もいるかもしれないが、このゲームがSSでも楽しめるようになった。モチーフが神さまだけに雷や水柱など天変地異を起こしたりと大迫力なのだ。



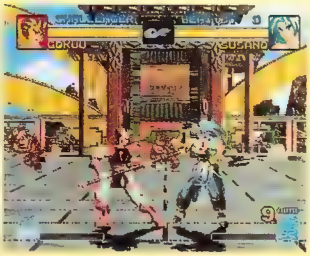
空高く突き上げながら連続攻撃ー地上に着く頃にはもう瀕死か。

初心者も安心 こだわり派も納得のシステム

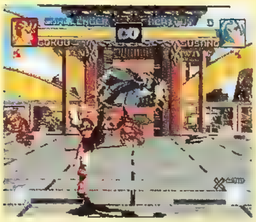
『神凰拳』ではキャラ選択後に「オートガード」と「ノーマルガード」を選ぶことができる。オートガードを選択すれば、1ラウンド中に10回まで、受けた攻撃を自動的に上下ガードしてくれるのだ。

さらに「天変地異簡易入力コマンド」でボタン同時押しだけで必殺の天変地異技を繰り出せる。これでガードやコマンド入力が苦手なプレイヤーでも快適なプレイができるというわけだ。ただし、天変地異の条件が多少厳しくなるというリスクはあるが。

逆に腕に自信あり、というプレイヤーには、ただ闘うだけじゃなく、吹っ飛ばし攻撃や投げ受け身、連続ガード～ガードキャンセル、空中連続技などの難度の高めの技を駆使して豪華なプレイを極める。という楽しみ方もある。



右下に注目。ガード後にオートガードのカウントが減っていく。



吹っ飛ばし攻撃がヒット。間合いが離れる。

天変地異を巻き起こせ

登場する各キャラクターはそれぞれ属性を持っていて、火、雷、水、風のうち2つが当てはまるようになっている。例えばスサノオならば「雷・火」、ベンテンならば「風、雷」というように決まっている。

試合中にボタン3つ（ⓅⓀⓅまたはⓀⓅⓀ）を同時押しすると、画面端にある天変地異ゲージが溜まっていく。押すボタンの違いによって溜まる属性が変わるので要注意！ゲージがMAXに達すると天変地異が発動され、その属性の技が強化されるとともに、より強力な必殺技を使えるようになるのだ。しかも、発動されて画面上に現れた天変地異から降ってくるアイテムを取り、ストックすることによって、発動中でなくても技をだすことができる（最大3つまで）。これは『神凰拳』ならではの特殊なシステムと言えるだろう。



ゲージを溜めている間はスキだらけ。タイミングよく溜めるべし。

天変地異技とはまた別の必殺技、「超神拳技」。あらゆる技のうちでもっとも破壊力が高く、当たったときの爽快感もまた格別の技なのだ。この「超神拳技」を使うための条件は、

○天変地異アイテムを3つもっている時。
○体力ゲージが赤く点滅している時。

ちなみにこの場合アイテムの属性はどちらであっても超神拳技を使うことができる。

とにかく派手なエフェクトは見ていても楽しいぞー



オートモードで簡易入力をする場合、アイテムは3つすべて消費してしまう。

連続ガードからガードキャンセル

方向キー後ろで相手の攻撃をガードしている間に、方向キーを➡⬅と入力すると、ガード後の硬直をキャンセルして攻撃に転じることができる。通常ガードからコマンド入力をするとLV1のガード状態になり、さらに連続して受けた攻撃をガード中にもう一度コマンドを入力するとLV2のガード状態になる。完全に極めたら向かうところ敵なしになること間違いなしだ。

LV1

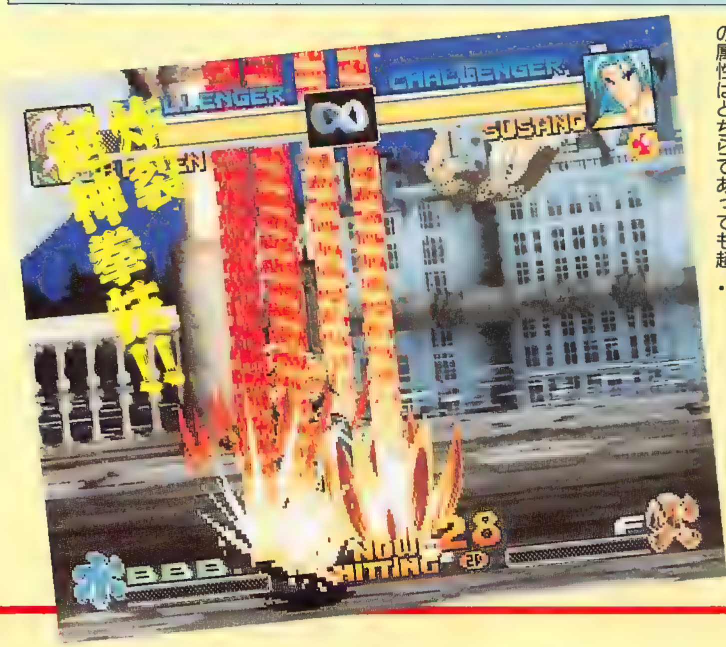


連続ガードLV1の状態。キャラクターの全身が緑色に光る。この後は通常技でのカウンター攻撃が入る。

LV2



連続ガードLV2では黄色に光る。この後は必殺技でもカウンターができる。タイミングはシビアなので要練習。

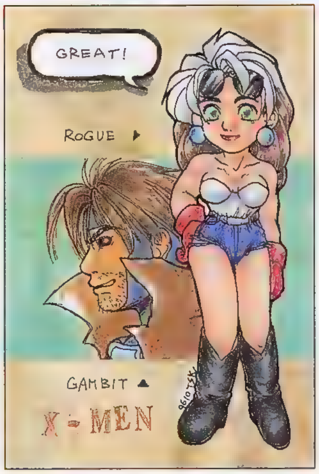


ゲーメストカラーアイランド
ナウゲッタチャンス

わりとどうでもいいことだと思われますが、ストＥＸのプルムプルナのイラスト、ズボンがずり落ちそうで心配です。いや、そんだけですが。

X-MEN VS ストリートファイター特集

今回は特集の後半です。このシリーズも初夏ごろには続編が発売されるとのこと。今から楽しみですね。



↑（愛知県　飯島匡さん）☆ローグは格ゲー界で一番のお洒落さんだ。



↑（神奈川県　修羅君）☆圧倒的じゃないかー！



↑（鹿児島県　飯田昭子さん）☆拳で語った者同士、みんないい目をしてやがるぜ！



↑（新潟県　毒マムゥシ盛子丸）☆…「H」抜けは自己申告済み。キャミィのガウンがよか感じばい。



↑（愛知県　新宅優子さん）☆人間の底力を見せてやろうかー



↑（大阪府　AUTAMNさん）☆昔っから見返り美人だったのね。

帰って来た！今月のむーちゃん（タイトルハガキ募集中）

てなわけで復帰第一回目のむーちゃんッ小屋である。早速おたより紹介だ。

……もう、むーちゃんグッズは作らないんですか？（東京都　諫早絢子さん）

…聞くなッ…聞かんで下され。



↑（石川県　道徳大使さん）☆ミニスカートより、隠れてるほうが好きな俺って…。

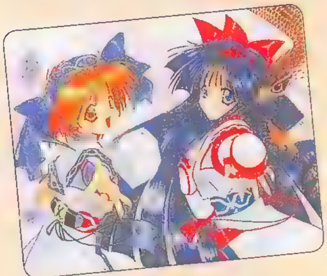


↑（香川県　アドンXさん）☆アジア入ってんのがいいな。もちろんゲー太郎。

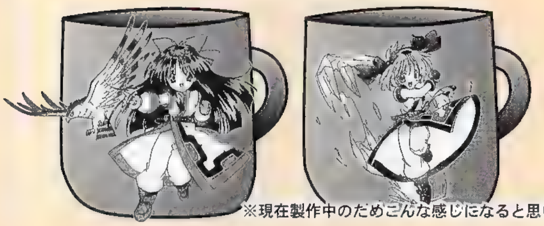


七瀬 葵 ナコリム羅刹テレカセット ついに UP!!

第一弾《3月中旬出荷予定》



■ナコ&リムマウスパッド(華)
価格1545円　送料:E　通販番号:SS-167



※現在製作中のためこんな感じになると思います

■ナコルルマグカップ
価格876円　送料:G　通販番号:SS-169

■リムルルマグカップ
価格876円　送料:G　通販番号:SS-170

※マグカップは2点以上注文されても送料は一律800円です。



■ナコ&リム羅刹テレカセット
価格2300円　送料:A　通販番号:SS-168

第二弾《4月上旬出荷予定》

■ナコ&リムマウスパッド(雅)
価格1545円　送料:E　通販番号:SS-171

■ナコルルCDケース
価格1854円　送料:E　通販番号:SS-172

描き下ろしキーホルダープレゼント

■七瀬先生描き下ろしのナコ&リムが、グッズになって続々登場！第一弾のグッズの中で"羅刹テレカセット"プラスいずれか他1点以上お買いあげの方にもれなく"七瀬葵先生入魂の描き下ろし非売品キーホルダー"をプレゼント！さらに第二弾でも2点ともお買いあげの方に、第一弾とはちがうキーホルダーをさしあげます。



▼3/30EX大会で初登場！

ストⅢテレカ

価格1200円　送料：A

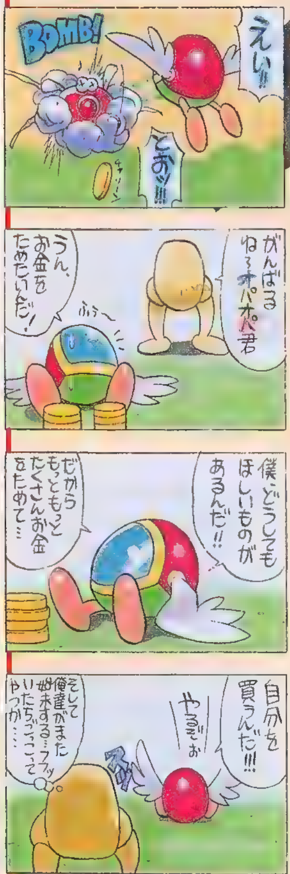
ストⅢリュウ：C-127	ストⅢショーン：C-135
ストⅢケン：C-128	ストⅢユン&ヤン：C-129
ストⅢエレナ：C-130	ストⅢアレックス：C-133
ストⅢネクロ：C-132	ストⅢダッドリー：C-131
ストⅢオロ：C-136	ストⅢいぶき：C-134

※現在製作中のためデザインが多少異なる場合がございます。

※4月からの消費税引き上げにともない一部商品の金額が変更となります。今号掲載の価格でご購入可能な期限は3月入金分までです。

吉崎観音のゲーム大辞典
ファンタジーゾーン

フ





ビリー・カーン革ジャン
価格51294円　送料：E
通販番号：SS−173



湯呑み

※現在製作中のためこんな感じになると思います。ちなみにこのイラストは七瀬先生のものではありません。

ナコ&リム夫婦湯呑み
価格2060円　送料：G
通販番号：SS-174

▼R-GRAY2はタイトー描き下ろしCG!



R-GRAYテレカセット
価格2400円 送料：A　通販番号：TA-07

ストリートファイターEXビデオ
価格4944円　送料：H　通販番号：GV-34



3/30EX大会で初登場!▶
※現在製作中のためパッケージのデザインは写真と異なります。

ADK描き下ろし!!



ティンクルスタースプライツテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：A-18

注目
▶東京ゲームショーにて初登場
ゲームショーでは具体的なタイトルはまだ明かせないもののアノ格ゲーやらあんなシューティングのテレカを中心としたグッズを販売する予定!!（超重要）



海腹河背・旬テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：XG-01

スカロマニアトレーナー
価格5974円　送料：E　通販番号：C-147
▼3/30EX大会で初登場!





▼3/30EX大会で初登場!

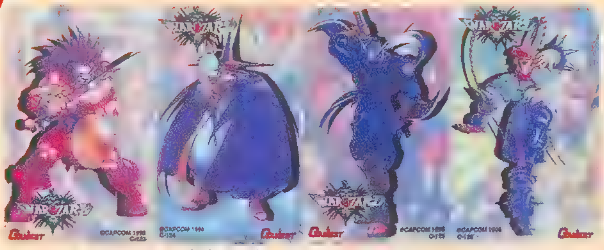
ストEXテレカ
価格1200円 送料:A

ストEXリュウ：C-137
ストEXケン：C-138
ストEX春麗：C-139
ストEXガイル：C-140
ストEXザンギエフ：C-141
ストEXほくと：C-142
ストEXプルム：C-143
ストEX D.ダーク：C-144
ストEX C.ジャック：C-145
ストEXスカロマニア：C-146

※現在製作中のためデザインが多少異なる場合がございます。

※4月からの消費税引き上げにともない一部商品の金額が変更となります。今号掲載の価格でご購入可能な期限は3月入金分までです。

ウォーザード



レオテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-123

タバサテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-124

ムクロレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-125

タオテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-126

KOF'96



KOF'96庵パーカー
価格7800円　送料：E
通販番号：SS-166

パーカーの表地には
KOF'96マークが
ワンポイントで入っています。

KOF"96京パーカー
価格7800円　送料：E
通販番号：SS-165



KOF'96庵テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-164

KOF'96京テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-163

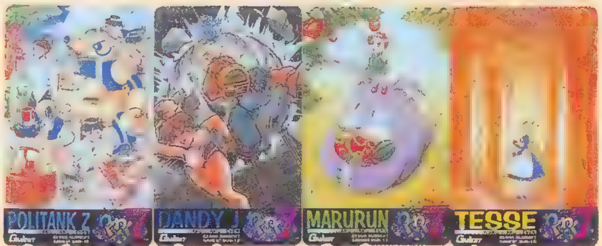
わくわく7



スラッシュテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-9

アリーナテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-8

爆皇　雷テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-7



ポリタンクZテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-13

ダンディー・Jテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-12

まるるんテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-11

ティセ・ロンブローゾテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-10

サクラ大戦攻略ビデオ



価格3914円　送料：E
通販番号：COVC4917

藤崎詩織ポートレート集 Message

価格2575円　送料：E
通販番号：NT-02



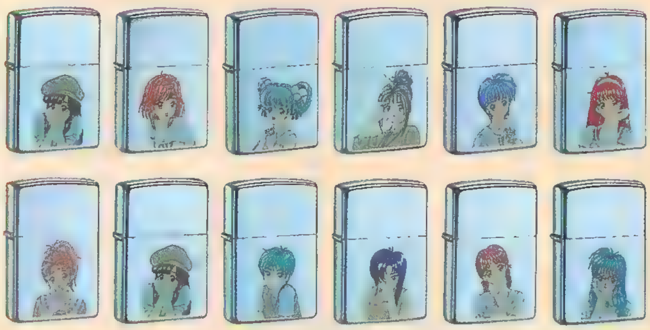
※品切れの場合、発送に多少の時間がかかります。

発行/コナミ株式会社
発売/NTT出版株式会社

ときメモ ZIPPOシリーズ

価格7004円　送料：E

3/20発売



片桐ジッポー	CP-100
朝比奈ジッポー	CP-101
如月ジッポー	CP-102
鏡ジッポー	CP-103
藤崎ジッポー	CP-104
館林ジッポー	CP-105
早乙女ジッポー	CP-106
紐緒ジッポー	CP-107
古式ジッポー	CP-108
虹野ジッポー	CP-109
美樹原ジッポー	CP-110
清川ジッポー	CP-111



ピンクジッポー・藤崎
価格7004円　送料：E
通販番号：CP-112

ジッポを買う人は要注意！

・お振り込みの手続きは電話で予約が確認できましたら行って下さい。予約が確認されないままお振り込みした場合、返金となりその際の手数料はお客様のご負担になりますので注意が必要です。
・限定品のため品切れになり次第、ご注文を締め切りとさせていただきます。
・12/30～3/30号掲載の「ときメモ」グッズに多少の在庫がございますので、ご希望の方は電話にてご確認ください。
・間違い電話が多くなっております。おかけ間違いのないようお願い致します。
・受付開始日：3月19日（水）　TEL 03-3293-9330
受付日時：月～金曜、PM1～5時まで
※土日、祝日は受付いたしておりません。

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

●読者サービス部の通信販売は本誌についている郵便振込通知票か郵便局の振込通知票でお申し込みください。
※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。１ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
●価格はすべて税込みです。
●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品番号をはっきりとお書きください。

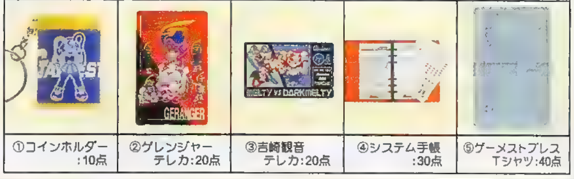
送料			
A	何個でも……100円	D	３個まで……200円 ４個以上……400円
B	２個まで……100円 ３個以上……200円	E	何個でも……500円
		F	何個でも……800円
C	１個なら……200円 ２個以上……400円	G	単品発送……800円
		H	何個でも……（サービス）無料

◆たくさんの商品を買った場合は、その中送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。

例：デビロット様テレカ１枚……100円（A）
龍虎２おとめ～ずポスター１組（単品発送）……800円（F）
ジャッキー革ジャン１着……500円（E）
極パロレポパ２冊……400円（C）
以上の商品を、一括注文された場合の送料はF＋E＝1300円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに１点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点
②ゲレンジャーテレカ：20点
③吉崎観音テレカ：20点
④システム手帳：30点
⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

郵便振替口座番号：00150−4−98420 株式会社　新声社
お問い合わせ先：読者サービス部　☎：03−3293−9326（月～金：AM10:00～PM5:00）

毒錆戦闘員の叫び

（編集怪人ジャカジャカGOGOてっぺんくるくる）
ゲーメスト編集部における彼の担当は「嫌な仕事」、「嫌われ者の教育」、「腰が低い事」、「プロレスマニア」。



最近自分でも信じられないのだがマジで"ちゃーば"の熱が冷めつつある。対戦とは何なのか、強さとは何なのか？それにとらわれる事の虚しさを心が憶えてしまったようだ。そんな感じで最近はSTGやACに楽しみの原点を見いだしつつあると同時に懐古主義に突っ走ってる。ナムコミュージアム最高っす。モトス出ないのでしょうか、ナムコ様。私事はおわりで、えーっと、毒サビの新商品の多く（未発表含む）がEX大会やゲームショーで発売になるのでみんな来てね。
むーちゃんアイランドに移動になっちゃうけどおハガキどんどん送ってあげてね。
じゃあ今号はこのへんでバイバイ。

※4月からの消費税引き上げにともない一部商品の金額が変更となります。今号掲載の価格でご購入可能な期限は3月入金分までです。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

02 東京

払込取扱票

通常払込料金
加入者負担

口座番号	（右詰めにご記入ください）
00150	4	98420

金額　千 百 十 万 千 百 十 円　※

加入者名　株式会社 新声社　DSB 15

料金

特殊取扱

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
			送料	円	

通信欄

払込人住所氏名　郵便番号　※　（住所・氏名はフリガナをふってください）

電話番号

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号　00150－4　通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください　98420

加入者名　株式会社新声社　DSB 15

金額　千 百 十 万 千 百 十 円　※

払込人住所氏名　※

料金（消費税込み）　円

受付局日附印

特殊取扱

天下一ゲーマーの店

ゲ屋瓦板

1997/4.15
瓦板第96号

イベントスケジュール（1面）
新商品ラインナップ（1面）
CDコレクション（1面）

メルティ、ダークに敗れる!?

ハーイ☆メルティでーす。今回はとっても残念なお知らせがあるの（私にとって）。気を落とさないように、インフォメいってみよー！

決定！これが池袋のすべてだ！

まずはゲ屋池袋店続報から。都内のフロントラインといわれる池袋に出現する池袋店、このオープン日が4月5日（土）に決定！当然イベントやフェア&セールも目白押しィ☆です。

で、な、何と池袋店には私メルティじゃなくてダークメルティがマスコットキャラになってしまったのー。ぐぬぬぬ、やるなダティ！福袋なんかに入る非売品グッズはダティ柄になっちゃうので気をつけて（？）よね。住所は地図のとおり。次回はイベントの続報です。

大反響！七瀬葵グッズの真実

想像以上の超絶大反響にスタッフも担当もメーカーもうれしい悲鳴の七瀬先生グッズ。現在でもお問い合わせが後を絶ちません。現状では七瀬グッズがゲ屋に入荷するのは3月下旬となっております。また、キーホルダー等のサービスも読者サービス部と同様なものを取り扱う予定です。どうか今しばらくお待ちください。ごめんなさい。

消費税、とびこみセール（？）

ご存じ、4月1日から消費税が5％になります。今のうちにまとめ買いするとってもお得です絶対に！。残された時間はあと15日、ゲ屋にレッツゴーって感じだね。

マルゲ屋池袋店はここだ！



マルゲ屋池袋店　住所：東京都豊島区東池袋1-15-1 真下ビル2階

3月下半期のイベントスケジュール

日付	店舗	イベント
15日（土）	神保町	ストリートファイターIII大会
	大　阪	わくわく7大会
	名古屋	ヴァンパイアハンター大会
	札　幌	KOF'96シングル大会
	仙　台	ときめきぱずるだま大会
16日（日）	神保町	マジカルドロップ3大会
	大　阪	KOF'94シングル大会
	名古屋	ストリートファイターIII大会
	札　幌	PS版あすか120%大会
	仙　台	フライングパワーディスク大会
20日（木）	神保町	豪血寺外伝大会
	大　阪	真侍魂大会
	名古屋	リアルバウトSP大会
	札　幌	CSときめきぱずるだま大会
	仙　台	ストリートファイターIII大会
22日（土）	神保町	ギャラクシーファイト大会
	大　阪	バーチャファイター3大会
	名古屋	鉄拳2大会
	札　幌	X-MEN VS SF大会
	仙　台	侍魂天草降臨大会
23日（日）	神保町	サムライスピリッツ大会
	大　阪	マネーアイドル～大会
	名古屋	鉄拳3大会
	札　幌	鉄拳3大会
	仙　台	真侍魂大会
29日（土）	神保町	バーチャファイター3大会
	大　阪	鉄拳3大会
	名古屋	ティンクルスター大会
	札　幌	サイバーボッツ大会
	仙　台	リアルバウトSP大会
30日（日）	全　店	月間イベント決勝

ゲ屋からのお知らせ

皆さまいつもゲ屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、週末に好評開催中のゲームイベントに、より確実に参加できるために、下のような優先券を用意しました。切り取ってお持ちください。エントリーは11時から13時まで。詳しくは各店にお問い合わせください。

尚、全店イベントは2時開始予定となっております。イベント等は変更する場合がありますのでご了承ください。

4/15号　ゲームイベント　優先券

ゲ屋推薦 CDコレクション



■速攻生徒会2
KICA-1193　¥2718（本体）

現在、新声社月刊コミックゲーメストで好評連載中の同コミックの完全オリジナルドラマ音源第2弾が遂に登場！今回は脚本も原作者の小川先生が執筆するなどのすごい熱の入れよう。今後のメディア展開が噂される速攻生徒会、ファンならコミックともども基本装備の一つにしなくちゃね。購入特典としてポスターがつきます。

編集者兼瓦板デザイン担当 NORICKの苦悩

ゲーメストを開いてまず一番に読むのがこの瓦板というディープな読者さんは多いとは思うが、マルゲ屋が一店舗増えたことによる苦悩を分かち合える人間がどれほどいようか？今までは平和でした。5店舗ならば横に並べることができたのだから…。そう今回池袋店が増えたことにより横一列に並べることがほぼ不可能になってしまったのだ。さてどうしたものだろう。ま、どう構成するか！次回をお楽しみに！

新商品ラインナップ

（3/15～3/31 価格は全て本体価格）

CD

3月21日　花咲く乙女／真宮寺さくら
■BMG　¥971
サクラ対戦サウンドトラック1
■BMG　¥2913
マジカルドロップ3（CD-EX）
■ポニー　¥1456
ストリートファイターEXドラマ
■ポニー　¥2427
リフレインラブ
■ポニー　¥2427
侍魂武士道烈伝サントラ
■ポニー　¥2427
ファンタスティックキャラクターシリーズボーカルベスト
■ポニー　¥2427
3月26日　ファイターズメガミックス
東芝EMI　¥2524
月刊ときめきメモリアル春増刊号
■キング　¥3398
ツインビーパラダイス3vol.10
■キング　¥2913
エーベルージュ伝説2
■キング　¥2718
3月28日　DARIUS THE OMNIBUS
■SME　¥2427
パズルボブルばらえてぃ
■SME　¥2427

ビデオ・LD

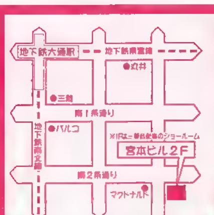
3月20日　バーチャファイター3
ラウ、リオン、鷹嵐、デュラル
■コロムビア　各¥2800
サクラ大戦
■コロムビア　¥3800
新世紀エヴァンゲリオンBGI
■キング　¥4800

ゲ屋仙台店　4月の定休日14日



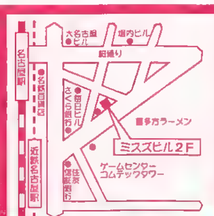
〒980仙台市青葉区中央4-9-13仙台ホリビル
TEL 022-712-4781

ゲ屋札幌店　4月の定休日14日



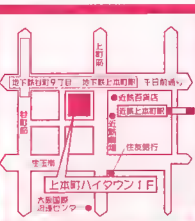
〒060札幌市中央区南二条西1-1宮本ビル2F
TEL 011-233-0238

ゲ屋名古屋店　4月の定休日14日



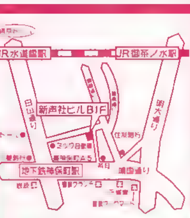
〒450名古屋市中村区名駅4-4-19ミスズビル2F
TEL 052-583-2970

ゲ屋大阪店　4月の定休日14日



〒543大阪市天王寺区上本町6-3-31 119うえほんまちハイハイタウン1F
TEL 06-775-9348

ゲ屋神保町本店　4月の定休日14日



〒101東京都千代田区神田神保町1-26B1
TEL 03-3293-9325

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手２枚入れて「〒101 東京都千代田区神田神保町1-26　㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN'S CORNER

選評：APAPA

僕はこの時期、確定申告をするが、同人誌を売っている人も、それによる黒字がたとえ僅かでもあれば、それにかかる税金について考えておく必要が出てきた。今後は自分の為に、印刷費や通販で送るための封筒代、売上げなど、金銭処理を明確にしておこう。これに関する質問はハガキで。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、4月30日発売号締め切りは3月20日、5月30日発売号締め切りは4月19日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金＆送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（「6月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者へのメッセージ（37文字以内）。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです

愛がなくちゃね。



Y-PROJECT発行B5判オフ44頁表紙カラー。500円の無記名小為替＋270円切手で5月15日まで受付。

「ウェンディー×エミリオのかわいい本です」

ギャグ＆シリアス、ウェンディに乗り移って、エミリオと仲良くしたい～っていう女性読者向け、アダルト度は低い。表紙で選んでOKです。

（〒534　大阪市都島中通3-5-17　後楽苑401　堀江方「G」係）

世界征服が夢だった

ROUTE134発行B5判オフ36頁表紙カラー。800円の無記名小為替にて。

「なんだかんだ云ってオールキャラ出演のギャグ本です」



オールキャラだが大ゴマ多く頁不足気味、ブラドが多めだが、コピー原稿セリフ替えは嫌う人もいるかも。総じてレベルは高めなので、ボリューム不足を気にしなければ買い。主に7～8頭身の絵柄。

（〒229　神奈川県相模原市上溝4-12-9　野沢章子）

ANGELIC PSYCHOPATH



HASTY COMPANY発行A5判36頁オフ。300円分の無記名小為替＋270円切手にて。

「サイキックフォースオールギャグ本です。キース様やエミリオが少し多めかな？」

ショートギャグ＆4コマで、5～6頭身の絵柄、画面の見せ方にやや工夫不足があるが、なかなかの読みでがある。

（〒233　神奈川県横浜市港南区上永谷3-38-4　和気麻衣子）

ファイターズ2「紫炎」



藍RUらんど発行B5判オフ80頁表紙カラー。800円の無記名小為替＋270円切手にて。

「KOFバトルアクション・シリアスストーリーです」

京と庵の絆がテーマ。絵柄、話ともに、やや硬い面があるが、テーマを見失わず、エンディングまで描ききっている点、キャラの感情を描いている点など、評価できる。

（〒202　東京都保谷市本町4-9-3-36　藍まりと）

ときめき番外地



銀河浪漫発行B5判オフ32頁。300円の無記名小為替＋270円切手にて。

「一風変わったラスブロ本ーオミズなクロサワとオーキッズの六本木コメディ♡」

リサを主人公にクロサワとの対決ワンエピソードをギャグタッチで描く、ちょっとトンでるリサが好きな人は買い。

（〒010　秋田県能代市向能代字平影野3-69-65　佐々木浩幸）

VAMP SHOW



ウゴウゴ・ルーガ発行B5判オフ64頁表紙カラー。600円の無記名小為替＋240円切手にて。

「ザベル×レイレイ＋モリガン×ガロンのWカップル本」

4人のキャラの中に見える人間性と魔性とを、カップリングから表現した個人誌。ザベ＆レイは切なく甘く、モリ＆ガロは怪しく悲しく。

（〒335　埼玉県蕨市南町1-16-3　井口文枝）

インスタント・シャングリラ

プラネッツ・アーベント発行A5判オフ44頁表紙カラー。500円の無記名小為替＋270円切手にて。

「お互いがいない状態の、アニタとドノヴァン2人の心の動きを書いてみました」

アニタの絵本とドノヴァンの短編小説の2本立て。一般よりも、ややファンタジー色が弱く現実的な2人が特徴。

（〒336　埼玉県浦和市南浦和4-38-31-303　宮尾知子）

格闘ゲーム「技」読本

中庸堂発行A5判108頁。600円分の無記名小為替＋270円切手にて。

「鉄山靠の靠って何？　スプラッシュは女子プロの技？など意外な真髄に迫る一冊」

技を、ただゲームに出てくるものとしてでなく、実際にどんなものであるのかを知っておくのも、ゲームをより楽しむ上で役に立つだろう。

（〒194　東京都町田市本町田3649　エステート足立102　伊藤真臣）

エンジェル　僕の歌は君の歌

うっさぎさんチーム発行A5判オフ124頁表紙カラー。800円の無記名小為替＋270円切手にて。

「リョウを天使だと思えるドリーマーな人に♡」

テリー×リョウな小説本。ロバ×リョウになりそうではあるが、話が途中で終わりなので、恋人未満。リョウがシヨタ入り気味の甘～いお話。

（〒920-02　石川県金沢市粟崎町2丁目132　山中涼子）

八稚女のポリシー



RSC発行B5判オフ36頁表紙カラー。600円の無記名小為替＋240円切手にて。

「庵×京で女性向けです」

見かけは男でも、この本の京はすっかり女性的だ。マンガ＆小説本。18禁。

（〒500　岐阜県岐阜市千手堂中町1-14　ひらのわたる）

霞幻演舞



スタジオきゃうん発行B5判オフ92頁表紙カラー。1000円の無記名小為替にて。

「特にニンジャマスターズが好きな方お手紙待ってます」

3種の格ゲーから3人のKASUMIを生贄に。18禁。

（〒350　埼玉県川越市富士見町24-14-102　斉藤方大矢信之）

前号の補足　3月30日号で紹介しました、王子キラーブラザーズ発行『D&D　SOM攻略法』ですが、ファイター及びマジックユーザー以外の攻略は載っておりません。「この2キャラの攻略ならいらない」という方で申し込んでしまわれた方は、もう一度連絡をお願いします。

伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、…カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。…ックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容に…ください。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、…

会員様大募集!!

新設女サークルです

KOF ONLYサークル「狂乱」では
常時会員様を募集しております。
会報は2カ月に1回の発行です。
興味を持たれた方は80円切手同封
にて下記までお問い合わせ下さい。

〒418
静岡県富士宮市小泉1485-25
三崎方「狂乱」係マデ。



GAME'S FOREST2

ゲームオンリー同人誌即売会
1997年3月23日（日）
長岡京市立産業文化会館
阪急京都線長岡天神or
JR京都線長岡京下車

飛び入り大歓迎!
1sp1000円
コスプレOK!!

詳細は下記へ
ご連絡ください

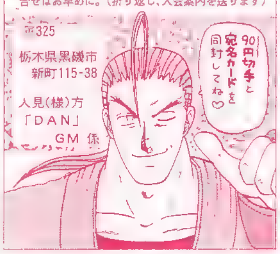
〒617 京都府長岡京市友岡2-3-1
サンハイム503 池田玲子



■火引弾(DAN)・サイキョー中心FC(ファンクラブ)■
『天狗印の最強屋』会員募集開始!

▶ひやかしはご法度!サイキョー流にとりつかれた方の為のサークルです♥リトルからヘビー級までの、いろんなダンのFANの方々をお待ちしております。老若男女問いません(女性大歓迎♥)
▶会費は2ケ月500円。活動内容は会報製作など。
▶活動期間は1年間(98年1～3月頃まで)なので入会受付は97年10月頃で(一旦)打ち切る予定。お問合せはお早めに。(折り返し、入会案内を送ります)

〒325
栃木県黒磯市
新町115-38
人見(様)方
「DAN」
GM 係



執筆者ボシュウ!

シューティング本を作るにあたり執筆者募集中です。(7月発行予定です)もしやってやろうという方いましたら下記までご連絡下さい。切実。
あと、会員制サークルもやってます。
2カ月に1回の会報(40P)を発行しています。興味もたれた方は90円切手+アテナカード同封で下記までよろしくお願いします♡

〒535
大阪市旭区新森
2-6-3 40…
中田方「B.S」まで



WARZARD便セン作りました♡

プリチなタオちゃんとタバサちゃんです♡ B5×8枚
お値段は1set 100円為替と、(送料は1～3set⇒190円切手・4set⇒270円切手で。)宛名シール同封だとちょっとワレシクなっちゃう♡
他に、サクラ・レイレイとありますけど、それも上記と同じ値段です。 あて先はこちら↓
〒824 行橋市行事七丁目28-14
井上方『ゲーメスト』係マデ。
よろしくネ!!!



会員様大募集!!

〒400-01
山梨県中巨摩郡竜王町玉川911-1
秋山 祐子



STREET FIGHTER EX PAPER(ストリートファイターEXペーパー)作ります。

■ストEXペーパーに載せるアンケートの回答者様を大募集しております。
アンケート用紙を配布してますので、興味を持たれた方は80円切手貼付返信用封筒を同封の上、下記住所まで。
■カットのみの募集もしてます。詳しくは↓まで。
〒257 神奈川県秦野市東田原45-5
笹原理江 まで。



KOF 7色レインボー便セン作りました。

・キャラクターは、京 庵 紅丸、アテナ ケースケ 96の女の子Newキャラです。中身は7色のレインボー便セン計8枚(2種類…ています。)と京と庵それぞれの封筒を2枚ついて 1セット **100円**(無記名小為替)です。送料は、(1セット→190円切手、2セット～→270円切手)です。興味を持ってくださった方はよろしくお願いします。
〒807 北九州市 …



グッズ 売ります。

親規サークル「海苔玉屋」では、
グッズの「お得袋」を販売いたします
お代は切手かカケセ200円分でOK!
(送料込!)
内容はFFVII、アルソナ、
サクラ大戦、封神演義、VF
うめぼしの謎、殺し屋ジョージ、
デビルバスターバスターズ
などなど、イロモノです
便せんはすべてオフ。
レターセットも
入ってます。
今すぐ下記まで
お待ちしてます!
〒792
新居浜市桜木町
16-412
池田雄二



会員様常時募集

カプ格ゲー中心
よろずサークル
『円 都』
YEN TOWN

▶2カ月に1度の会誌発行予定(コピー)
▶会費は2カ月で300円です。
▶97年4月から活動していくつもりです。詳しくは↓まで 80円切手同封で!ネ。

〒444-21
岡崎市鴨田町向山42
成瀬寛子(同人物o.k)



「DOT PLACE No.13」

列のヒント（左から、上→下）

列	ヒント
1	3 4 5 2
2	4 1 4 6 2
3	1 3 3 7 3
4	1 2 1 5 3 4 4
5	2 4 2 2 2 2 1 4
6	1 4 4 4
7	3 3 2 3 6 3
8	1 1 2 2 2 6 4
9	3 5 4
10	3 4 4 1
11	1 1 5 5 5 1
12	6 3 6 6
13	1 1 2 6 7
14	1 3 2 6 7
15	2 7
16	2 3 7
17	3 5 4 7
18	1 4 6 6
19	1 2 1 6 5 1
20	2 4 7 4 5 1
21	7 2 1 4
22	4 3 3 4
23	3 4 3 5 4
24	1 1 3 7 4
25	3 3 2 4 4
26	1 1 2 3 2 4
27	6 3 4 3
28	1 1 7 5 2
29	1 3 7 6 1
30	5 1

行のヒント（上から、左→右）

行	ヒント
1	3 3 1 3 3
2	1 1 1 3 1 1 1
3	1 3 1 1 3 1
4	2 5 1 2 1 3
5	1 1 1 1 1 1 2 1 2 1
6	2 1 2 3 1 2 1 2 5
7	2 2 2 2 2 1 1 1
8	2 1 3 1
9	4 2 2 3
10	3 2 2 2 4
11	3 1 2 2 5 2
12	3 3 3 2 2 2
13	1 1 7 2 2 2
14	2 3 5 2 5
15	8 2 4
16	6 3
17	3 4 4 2
18	4 4 4 1
19	5 4 4 4
20	3 4 4 4 4
21	3 4 4 3 5 2
22	4 3 3 3 5 3
23	4 3 3 4
24	5 10 1 5
25	3 16 5
26	1 20 3
27	1 23
28	1 25 1
29	5 7 5
30	4 2 5 2 4

出題：APAPA

今回も、パズル自体の難易度は前回と同じくらいを想定してるけど、解答は前回より簡単にでてくると思うぞ。

解き方

次の3つのルールに従って、マスを塗りつぶしてほしい。

①マスの上と左に書かれている数字は、その列内で塗るべき、連続したマスの数を示している。

②一列に複数の数字がある場合、塗るべきマスの順番も、数字の順番通りになる。

③一列に複数の数字がある場合、それぞれの数字の示す塗ったマス同士は、一マス以上開いていなければいけない。

そうしてすべての数字の指示するマスを塗ったら、絵が浮きだしたはずだ。で、今回答えてもらうのは、描かれているゲーム名。

解く順序としては、まず、必ず塗ることになるマスを探して塗り潰し、また、必ず塗らないマスには×印などを書き込む、というのを繰り返していけばいい。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、3月29日必着で、〒101　東京都千代田区神田神保町1-26　㈱新声社　ゲーメスト編集部『ドットプレイスNo.13』係あてに送ってほしい。

正解者の中から、驢鳴犬吠（ろめいけんばい）ならぬハガキの5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。ハガキイラストは当選落選には関係ないぞ。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。では、連鎖的にマスを塗って解くのだっ!!

当選者発表

前回の『点置き』No.12の正解者難易度アンケートは、VH14%・H31%・N30%、E16%・VE7%・無回答2%と、ノーマル寄りハードという結果。アンケート結果は爆発してないけど、ハガキが少なかったところから見ると、どうやら難しめの問題になってたようですな。解く途中では、なかなか解答が分からない、という問題だったのも難しさに貢献していたと思う。でも途中で解答が分かってもすべてのマスの判定をするのが、パズルプレイヤーの心意気ってぇもんだぜ、なあ。

ところで「コンパネ」ってのは、「コントロールパネル」の略で、レバーやボタンなどゲーム操作をするための装置の付いたパネルを一般に言うんだから、家庭用のコントロールボックスを言うわけじゃないぞ。勘違いしないよ～に。

そうそう、キャラ当てクイズは、巫女さんなのに、天使になって昇天してしまうのがお茶目な、奇々怪界の小夜ちゃんでした。

◎当選者◎

長縄裕司君（東京都）
山中充君（神奈川県）
箭内大輔君（千葉県）
針ヶ谷麻美さん（茨城県）
PN みうりゃさん（大分県）

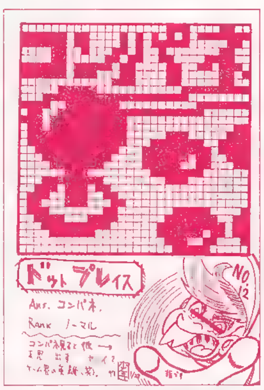
以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

MKⅡ君、解けない～のハガキと解答のハガキの間は2日間、その間に解けたってわけだ。雨宮樹理君、消しゴムを使わずというなら、ペンで解くのだ。ますのすし君、パソコンはいじってるとすぐ朝になるねぇ。S・REM君、今のLDボックスはそのうちにDVDボックスになるのかねぇ。ってところで、今号はここまで。それではまた次回のこのコーナーでお会いいたしましょ～♪

今月の残念賞



PN　宮内みいまさん（愛知県）㊣
対戦シュ～ティング。昔、向かい合って撃ち合うのもあったが。



PN　に～がた少年（新潟県）㊣
そういや、奴の使う技って機械を壊すよ～なのが多いな。いかん。



PN　佐々岡ゆりのさん（京都府）
㊣キャラ当てだ。抱き合わせ商法が得意なこの娘は誰でしょう？



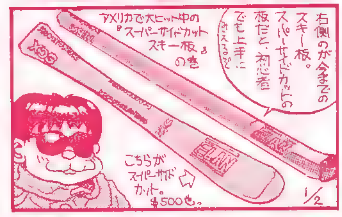
PN　ワタナベさん（岐阜県）㊣
え～と、そういう解答の問題でもいいなら出題するじょ…………。



PN　鈴生たかせ君（埼玉県）㊤
今回のむーちゃんを改造してもっとメジャーに計画ハガキはこれ。

飛べ!!スカロマニア

DISC BOX



するする

背骨がくっついた！と思ったら、軽トラックにはねられて腰を痛めてしまった！雪上でぶつかるはずのないところを歩いていたら、スリップしてくる車に「ドン！」1mほど飛ばされた！プップー！って音で振り返ったとき、突っ込んで来るんだもの！ビックリしました！ほとんど止まる寸前だったので軽傷だったのが幸い。当たり年か！

今号の新作情報

ストリートファイターEX ドラマCD



1997年3月21日発売
ポニーキャニオン
CD：PCCB-00256
価格：¥2500（税込み）

TBSラジオで放送されている「子安、氷上のゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを含むラジオドラマがCDになりました。岩永哲哉、石塚堅、川村万梨阿、宮村優子、天野由梨、塩沢兼人、玄田哲章、高木渉、二又一成、坂本千夏、西村知道、大塚明夫らによるオリジナルドラマ。聴きどころは、ケンを主人公にしているところ！もちろん予告編も収録！ラジオを聴いていない人も楽しめる1枚だ！

マジカルドロップⅢ



199/年3月21日発売
ポニーキャニオン
CD：PCCBX-00002
価格：¥1500（税込み）
CD：EXTRA

データイーストの大ヒットパズルゲーム「マジカルドロップⅢ」のオリジナルゲームサントラ、ボイス、サウンドエフェクトを完全収録したCD－EXTRAが発売される。このCDは、Mac、Windows95で再生可能のプログラムにより、パソコン上でも音楽を聴きながら、アーティストに関する映像を楽しむことができる！もちろんCDでも聴くことができる！

ストリートファイターEX



1997年3月30日発売
新声社
VHS：GV-34
価格：未定

さてこのビデオの内容であるが、いつにも増してシステム面をより掘り下げ、対戦、連続ワザをマニアックに編集した！もっちろんお笑いシーンもたっぷり！

TOP10 2/1～2/15㋘屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1		203	レイストーム ノイ・タンツ・ミックス	TA	ZTLL-5	2500円
	2	2	128	スーパーパズルファイターⅡX 虹色町の奇跡	VE	VICL-402 0	3200円
	3	－	125	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	PC	PCCB-240	1500円
	4	－	93	藤崎詩織/マイ・スイート・バレンタイン	KR	KICA 7753	2000円
	5	－	66	月刊ときめきメモリアル No.7	KR	K CA 7743	2200円
	5	3	66	蒼穹紅蓮隊	ME	.OCR-[illegible]	2000円
	6	4	62	NEO・GEO DJステーション	PC	PCCB-244	2500円
	7	5	39	レイストーム	TA	ZTT[illegible]1	2500円
	8	9	35	ドラマCD エターナルメロディー	PC	PCCB 234	2500円
	9	1	31	サクラ大戦 帝撃歌謡全集	BM	BVCH-735	3000円
ビデオ BEST10	1	－	127	ゲーメスト・オブ・ザ・イヤー1996	SS	GV32	2980円
	2	－	100	サムライスピリッツ天草降臨	SS	GV33	4800円
	3	－	36	サムライスピリッツ天草降臨(ポニー版)	PC	PCVP-12056	4800円
	4	1	31	X-MEN VS ストリートファイター	SS	GV31	5800円
	4	2	31	レイストーム	SS	GV30	5800円
	5	3	27	VF3 ジャッキー・ブライアント	CR	COVC-4881	2884円
	6	7	22	VF3 ウルフ・ホークフィールド	CR	COVC 4880	2884円
	6	5	22	VF3 結城 晶	CR	COVC 4879	2884円
	7	4	18	バーチャファイター3 撃の章	TE	TYVY-50[illegible]	4900円
	7	7	18	VF3 パイ・チェン	CR	COVC-4883	2884円

PC：ポニーキャニオン KR：キングレコード VE：ビクターエンタテインメント
SS：新声社 TE：東芝EMI RE：メディアレモラス TA：タイトー
CR：コロムビアレコード BM：BGM

CD&ビデオトップ10

CD編

ズドーン！とトップに上がってきたのは…レイストーム。虹色町の奇跡を大きく離してのこのパワーはさすが！上位にきてはいるが、やや力不足を感じるRB餓狼Sと藤崎詩織のタイトル。次回の15日分で大きく巻き返しが起こる可能性も大。いかに…。

ビデオ編

本誌で行われている読者が選ぶベストゲーム、「ゲーメスト大賞」で受賞したゲームを集めたタイトルがトップに。ビデオになっていないタイトルも入っているのがポイントだが、攻略ものではないので、あしからず。侍魂天草は2位。ん？

今号のオススメタイトル

やっぱりこれでしょう！「レイストーム ノイ・タンツ・ミックス」！オリジナルでさえあのクオリティを持つVGMをさらに高い次元で聴くことができるこのCD。タイトーVGMファンなら必ず聴いておくべきタイトル！もちろんオリジナルで聴くのもいいけど、開発者のこのゲームに対する思い入れをより感じるのなら…聴くしかないでしょう！



レイストーム ノイ・タンツ・ミックス(TA)

AOUショーでは、3DCGによる「サムライスピリッツ」が発表されていた。うーむ、ついにSNKもか…と思ったのだが、そのあたりの変化にどうファンは対応していくのか、それがこれから注目されるところ。となると…2D格闘の形となる「サムライスピリッツ天草降臨」は、貴重なものになるかも！あの雰囲気を、いかに3DCGにするのかが注目される。



サムライスピリッツ天草降臨（SS）

新 ○リちゃん、いいっスよねぇ～ モニターズリポート

というわけで、ついに残すところあと1回となりました。モニターずも一般読者の皆さんもあと少しおつきあいください。

担当：でも417LIVE行っちまった辻

メンバー紹介&感想編パート2

　前回に引き続き今回もメンバー紹介と感想をばひとつ。「試しにと思って応募したが、採用してもらえて嬉しかった。けれど文章力がないので不安だった（佐伯君）」「PN.機械十五。最初のうちはリポートをどう書けばいいかわからず満足いくものが書けなかった。何か具体的な手本となるものがあればもっと楽だった」

　文章なんてものは数をこなせば何とかなるものです。でもまあ文章の妙味はそこから先にあるので、興味があったら精進してみましょう。見本はあえてつけませんでした。それを提示してしまうことによって思考がしぼんでしまうといけないと思ったからです。でも今にして思うとちょっといぢわるだったかも。

「18歳女子高生ゲーマーの藤チュンと申します。女の子ももっと対戦しましょう。最初、見本がないのでこれでいいのかと多少、不安でした。また書いたことが全然生かされていないのでは…?と思うところもあった。あとはせっかく力入れて書いてもほとんど載っていない！」

「PN.高砂恵那。年齢17歳、職業受験生という名の高校生。とにかくゲームが大好き。対戦格ゲー命娘。対戦相手求む。」という対戦スピリチュアの高い二人の女性から。最近は女性もゲーセンに多く見かけるようになり、それに比例していい仕事する女性ゲーマーも多くいるようです。

　スペースについては…、もうしわけない。何ぶんスペースには限りがあるもので…。

「ゲーメストが一年間ただで読め、なおかつ運がよければ紙面に載ることもできる。というわけで、色々とうれしいことが多かったことです。あと残念なのは、このコーナーはどうもあまり読まれていないらしいことです。また、私のリポートが少しは役に立っているものかどうか、気がかりでもあります（大野君）」「石本譲、16歳、高一で男。愛してやまないゲームは『RAYFORCE』。感想としては、ゲーセンの見方が変わったのが一番です。ただ、プレイするためだけにゲーセンに入るのではなく、他人を観察したり、流行っているゲームは何か?とか思ったり、以前よりマナーを守れるようになってきたのもこのおかげであるのが大きいです」

　こうやってゲーセンを見られる手助けができてこちらも幸いです。コーナー自体が読まれているいないはともかく、リポートのほうは十分役に立っていますのでご安心を。

コンシューマのランクづけ

　アーケードとコンシューマには絶対的な狭間があります。しかし、最近とみにこの狭間が狭くなってきてきた感があります。そこいらへんを考察、というかそれぞれの現状をリポートしてもらいました。

「RPGの専用機みたいな感じだったが、暇な時間がつくれない最近はゲーセンデビュー前の練習場といった位置づけ（工藤君）」「対戦台ではコインを投入するのをためらうような人間にとっては福音（白形君）」

　両方ともファームとして扱っているタイプですね。割とこういう人がモニターずの中では多かったです。

「まったく別物。共通する点と言えば格ゲーの移植を家庭で修行してからゲーセンへ…といったところ。でもゲーセンでプレイしつつコンシューマーの話をするといったようなことは好きです。趣味の多様化した今、同じ趣味の人がそこにいけば必ずいるというのはすごいことなのではと思う（川端君）」

　確かに同じような趣味の人間が自然そこに足が向かうという点と、それが全国どこにでもあるというのは割とスゴイことです。

「32ビット機が出てからは家でも満足に遊べるので、まるで映画のビデオ落ちを待つような気分で移植されるのを待ってしまう（南地君）」「あのゲーム面白くて好きなんだけど家庭用に移植されるまで待って、それから家で遊ぶ」という話を聞きます。なぜ?と聞くと決まって「ゲーセンでプレイするとお金がかかる」と答えます。その人は特に貧乏というわけでもなく、ゲーセンでもそこそこお金を使います。対戦台になっていて練習もままならないというのならともかく、自分がそのゲームを面白い、好きだと感じているのなら、多少なりとも投資してそのゲームを楽しむべきだと思います。移植されるされないは別にして（中野君）」

　割と対照的な意見。確かに俗に言うプレステ基板だとかST-V基板の場合、移植度云々いうのも何だったりしますからね。ただ、

「SLGやRPGはゲーセンじゃできない（上原君）」

　と言い放っちゃうと新ゲームなのにどこかで見たような…、というゲームしか出てこなくなってしまい、それを前提としまいかねないので、「SLGだってできるハズだ」という意気込みがプレイヤーの願望としてあったほうが、開発側へのいい意味でのプレッシャーになるかと思います。

「時間帯や仲間によってやりたいゲームが変わるので同格です。深夜にはゲーセンも閉まり、また営業していても外出したい時間ではありません。こういうときに家のまどろみの中でなんとなーくゲームするのが好きという人は多いと思います（戸田君）」「一人で長時間、のんびりとゲームを楽しむためのゲーム機。アーケードゲームの対極にあるもの、ですか（高澤君）」

　コンシューマの役割は前の二人が言ってるあたりにあるのではないでしょうか。遊ぶものは多いにこしたことはありませんから、どちらが絶対と言い切るのは損でしょう。

　そろそろ誌面も尽きてきたので、次回ついに完結となるモニターズリポート、今回はこのへんでおひらきとさせていただきます。

恒例！地方ゲーセンニュース

「プレイシティキャロット納屋橋店」に年末、〝彼〟はやってきた。彼は「エアバスター」の復活のにおいを嗅ぎつけ現れたらしい。周りに〝獲物〟がいることを確認すると何くわぬ顔でイスに座った。そしてコインを2枚入れ、スタートを押す…2本の指で。

　〝両手の男〟と呼称される彼は、それがあたかもそういった操作系のゲームのように当然のごとく左手で1P、右手で2Pを同時にプレイする。そして進む、進む…あれ、上手いぞ。しかも驚きなのは2機がまったく別の動きをしている。見ていて確かに上手い。

　この人、実は400%ギャラリー受けのためだけにゲームをしていたのである。〝両手の男〟に接触してみたところ「ゲームはあまり上手くないからそれ以外でアピールしたい」そうだ。それにしても普通のプレイヤーよりも面が進んでいると思うが…。「でもこれで伝説のゲーマー『ゲームセンターあらし』に近づけたかな?」と語ってくれた『両手の男』、あらしに迫るにはまだ色々と必要だろうが、アンタの2機同時オールレンジ攻撃はまさしく実写版あらしだよ!と意味不明にも納得してしまった。

　現在、〝彼〟は「蒼穹紅蓮隊」を攻略中で、噂では5面まで進んでいるとか。神出鬼没なから目の離せない男だ（戸田君）

　実はこの彼、私も見たことがあるかもしれません。そのときはリュウのコスプレをして雷電をしていた気が…。しかしゲームセンターあらしとは…。よく考えてみると確かに伝説のゲーマーと呼んでもいいかも。

　でもあのくらい熱を持ってアーケードゲームという題材を取り上げた作品は他にはないと思う。実写版君には腕を磨いてもらってさらに客を魅了するプレイを期待しよう。どこかで彼を見かけたらまたリポートを送ってきてくれ。とりあえずアイランド宛で（笑）。

PUSH 一押し

格闘技界激震！あのF・A・フィリオがK-1参戦決定

うお〜アンビリーバボー。まさかあの大物がK-1のリングに上がる事になろうとは。

去る2月26日、フジテレビ新社屋にて行われた「K-1 SERIES'97」の記者発表で明かされた驚愕の事実、それは極真空手最強の外人フランシスコ・A・フィリオがK-1に参戦するというトップニュースだった。

しかも記念すべきK-1デビュー戦は、7月20日ナゴヤドームにて、あのK-1チャンピオンアンディ・フグとドリームマッチを繰り広げるというのだからたまらない。

これを聞いておもわずニヤリとしてしまったファンも多いのではなかろうか？というのもこの2人6年前の極真世界大会で一度戦っており、その時はフィリオが劇的な一本勝ちをおさめているのだ。

お互いの印象について、フグ「6年前の事はあまり思い出したくない過去だ。左のハイキックが強かった事を覚えている。フィリオは若いし今後どんどん強くなる素質を持っている。いずれはK-1のトップファイターになるだろうが、かなり時間がかかるだろう」

フィリオ「極真の先輩でもあるし、偉大なファイターだと思います。アンディと戦うことによって私の経験が増えればいいと思います」と語っている。まずは軽いジャブの応酬といったところか？



2人とも終始硬い表情を崩さなかった、果たして心中は？

また対戦の抱負について、フグ「とにかくいい試合をしたいし、勝ちたいと思っている。フィリオ選手はチャレンジャーだしかなりの練習を積んでくるだろう。そのためにつらい戦いになるだろうが、私は自分を信じているし、勝つと思っている」

と自信満々に語るのに対し、フィリオ「極真の空手家として'99年の世界大会で優勝するのが私の目標です。そのためにはK-1での経験が生きるのではないかと思う」

とあくまでも空手家としての姿勢を崩さない。

因縁の対決とは正にこのこと。なんとしてでもチケットを手に入れ絶対観に行くしかないっしょ。

会見では他に石井館長の口からナゴヤ、大阪、東京のドーム3連戦を含む今年のK-1のスケジュールが語られた後、4月12日から全国松竹系で封切られる映画「最強への道 WELCOME TO THE K ZONE」についても触れられた。

この映画は石井館長総指揮の下、極真、ムエタイ、カンフー等の格闘技の神髄を追求したものになるとのこと。もちろんK-1ファイターも全面的に参加するというから格闘技ファンは見逃せないぞ。



フグとフィリオの横にいる新K-1ギャルもよろしくね。



PRESENT

春のK-1大売り出し！「ファイティング・イリュージョン」プレゼント！

つーわけで、K-1の記者発表も大盛り上がりだったんだけど、お次は以前この場所でも紹介したハウンドドッグの「シーズン」を主題歌に起用しているSSソフト「ファイティング・イリュージョン〜K-1グランプリ〜翔」（価格：5800円 税別）のプレゼント情報だ。

同ソフトは正道会館の全面協力により、アンディ・フグ、ピーター・アーツなどPS版に登場した選手にスタン・ザ・マン、角田信朗など4名を加え計12名のK-1人気選手が実名で登場。

最新技術「モーションキャプチャリング」を駆使し、人間独特のなめらかな動きをリアルに再現している。

この絶賛発売中の大人気ソフトを手に入れたい人は住所、氏名、年齢、職業、性別、電話番号を明記のうえ、ゲーメスト編集部「ファイティング・イリュージョンプレゼント係」迄ハガキを送ろう。



イベント EVENT

夢のゲーマーズスペース実現！

Q RECORD主催の「メトロポリス・パワースラム」にて、まだ発売されていない「トップスケーター」などの最新マシンがタッチ&トライできることになったぞー！

本場U.K.からえりすぐられたDJ・MC総勢10人ものメンバーが参加するほか日本からもトップDJが参加するというビッグパーティーだ。

そしてそこにはセガエンタープライゼスのニューマシンが…。サウンドとゲームが一体となった夢の空間、それがこのイベントの趣旨ー

さらには、サウンドとゲームの一体化をより促すためにゲームの映像をクラブアレンジし、すべてをコンビネーションさせているというから、グレイトだよね。

気になるこのイベントのデータは…。

開催日・3月19日19：00
場所・CLUB CITTA
入場料・前売り¥4500
（チケットぴあ・チケットセゾン他）
だぞ。



彼がKENNY KEN。音楽の偉い人だ。

CARD

「同級生」トレーディングカードで登場!!

時代は今、トレーディングカードらしい。で、ついに恋愛シミュレーションの元祖ともいえる同級生シリーズも、トレーディングカードになって登場だ。

基本的に1と2両方のキャラクター全員が登場する。いくつかのジャンルがあり、各キャラクターのグラフィックが入ったプロフィールカード、エンディングのカットを収録したエンディングカード、ちょっとHなシーンを集めたアダルトカードなど。ただし、成人指定ではないので、あまりその方向を期待してはいかんよ。変わったところでは9枚集めると1つの絵が完成するパズルカード、めったに手に入らないゴールドのスペシャルカードなどがある。ちなみに編集部内の某ライターは、このスペシャルカードを2枚ゲットし、狂喜乱舞の末IQが47になってしまったという。それ程の貴重品だけに手に入れられれば超ラッキーだ。あとは描き下ろしが欲しかったなあ。



発売元：㈱エルフ／販売元：㈱アートプレスト

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

第62回

天使万歳ふたたび

文・四コマ
佐竹雅昭

パソコンといえば、最近(でもないか)インターネットがおもしろい。様々なホームページがあり、カルトな情報が盛りだくさん。我らが怪獣王子もハマリまくってるらしいぞ!

「テレビ今昔物語」

つい先日、私はDOS/Vマシンを買った。

当初、IBMのアプティバを買おうか富士通の物を買おうかと悩んだが、結局三菱を買ってしまった。

理由は値段。

MMXペンティアムなどと言う新CPUが出現したためにノーマルペンティアム機がかなりの値下がりをしているようだ。

しかし、現時点では20万そこそこが安いと思っていても10年20年後になると、1万〜2万円ぐらいで高性能のパソコンが出てくるに違いない。

その例としてテレビだ。

ディスカウントショップでは25型のワイドテレビが2万円台で販売されている。

私が幼少のころはテレビに色が付いただけで一家で大はしゃぎをしたものだ。

それが今では何だ。

パソコン、多重放送は当たり前。

スリープ機能なんか付いていても使わない。

なにがミュートだ、笑わせるぜ。

昔は20型でもかなりの大きさだったんだ。

一人で持つのも大変なくらいにな。

チャンネルなんて、回すんだ。

今の十代の若者は経験したことがないだろう。

夕食の時間。

家族が全員食卓に座りテレビを観ていると、必ずチャンネル争いになる。

父、

「7時はニュースだ!」

母、

「いや、ドラマよ」

子供たち、

「アニメ!」

こうなると各自がテレビのチャンネルを右左に回し合戦の始まりだ。

「ガチャガチャ、バリバリ」

チャンネルの奥のネジがこすれ合い部屋中に鳴り響く。

そして最後には父が一喝。

「こんな物は要らん!」

チャンネルをテレビから引っこ抜き、ベランダのドアを開ける(私の家は、2階だった)。

そして大声を上げて外の草むらに一投。

その瞬間、家族全員我に返り、暗闇の中懐中電灯を持ちチャンネルを捜索。

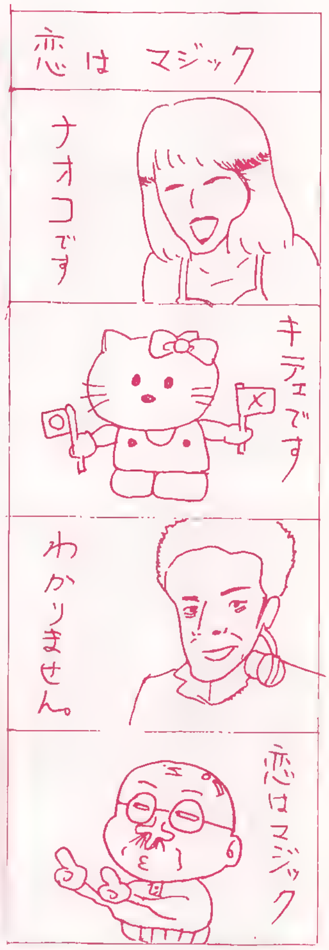
これが幾度となく繰り返される日々。

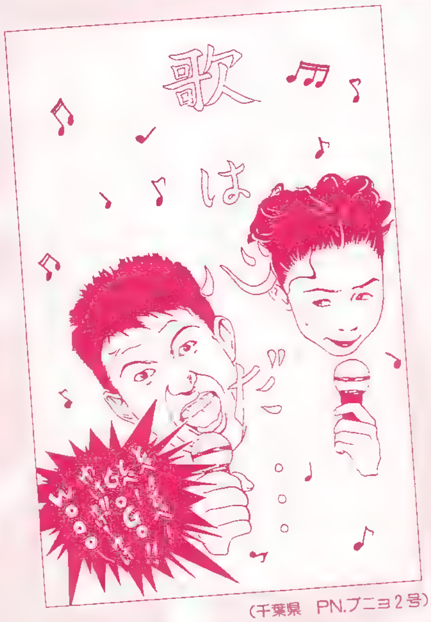
時代は変わったものだ。

しかし、今ではチャンネルを放り投げる家は無くなったが、リモコンを壊す家庭が増えているらしい。

そんな時はまた、買えばいい。

(それは私です)





(千葉県 PN.プニョ2号)

ポエム

「鼻水」

透明
垂れる
無意識
垂れる
不安
垂れる
そっと手を伸ばす
再び垂れる

byさたやん

怪獣王子の部屋



さたけ まさあき 空手家 大阪府出身
身長185cm 体重100kg A型
日夜続く厳しいトレーニングの合間にカードゲームに励んでいる。ちゃくちゃくとデュエルの世界に仲間をひきこむ日々

お便り募集中!!

㊝コーナーではラジオのFAXにまけないほどの熱いお便りを募集。
宛先は新声社㊝係。

隠しコマンド公開

蒼穹紅蓮隊

そうきゅうぐれんたい

「鵬牙」火星ステージ攻略

隠しコマンドについて

さて、今回で蒼穹紅蓮隊の攻略も最終回となるので、今まで公開していなかった隠しコマンドについて紹介しておこう。

○2周目の難易度でスタート

タイトル画面、「上上下下左右左右ABC」とコマンドを入力すると(成功すると効果音が鳴る)、2周目の難易度でゲームを始めることができる。

○機体の特性を変える

機体を決定するときに、スタートボタンとA or Bボタンを同時押しすると（成功するといつもと違う効果音が鳴る）機体の特性を変えることができる。

・スタート＋A

自機の判定が少し小さくなる。

・スタート＋B

自機の移動スピードが少し速くなる。

○ゲーム中の視点を変える

機体を決定するときにスタートボタンとCボタンを同時押しすると、プレイ中にスタートボタンを押すことにより視点を変えることができる。

これらのコマンドは、基板設定の「ADDITIONAL MODE SW」がOnでなければ使用することはできない。更に、ランクが若干上がってしまうのでよく考えて使うようにしよう。

6面 ステージ6「火星ステージ」

●Aエリア

スタート直後の青ザコ＋対空レーザー地帯を抜けるとビーム中型機が出現するので、まずはこいつにファイヤーボールを7発撃ち込もう。次にこのビーム中型機を3カ所照準したらビーム中型機の弾を避けつつRANDOMのウェブを後方に向け全翼機の出現を待つ。全翼機が出現したら全翼機を5カ所照準してファイヤーボールを発射しよう。

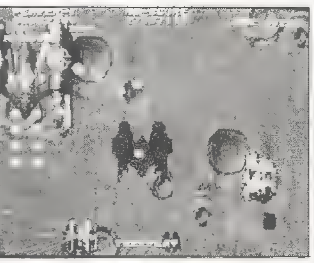
なお、全翼機に照準するときビーム中型機に画面中央でビームを撃たれるとやっかいなので、ビーム中型機を画面の右か左に誘導しておくといいだろう。

次に第2段階にしたビーム中型機を最優先で照準しRANDOMのウェブを後方に向ける。全翼機と赤ザコを照準して、照準数がMAXになったらファイヤーボールを発射しよう。ここは素早くやらないとビーム中型機に逃げられてしまうので気をつけること。

ビーム中型機を倒した後は、RANDOMのウェブを使って全翼機と赤ザコを照準していくのだが、このとき全翼機を優先して照準していき全翼機を素早く破壊しよう。

全翼機を速攻で破壊すると、このあと中型戦闘機（以下中型機）が4機出現するので、左から順に照準していき4機のうち2機を破壊する。残った2機は、このあとに出現する青ザコと一緒に照準して照準数をMAXにするといい。

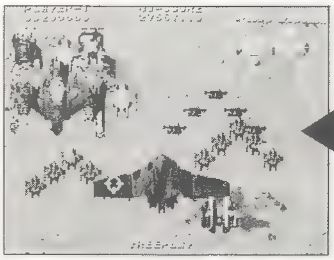
Aエリア



ビーム中型機を画面端に誘導しながら3カ所照準しRANDOMのウェブを後方に向ける。



全翼機が出現したら5カ所照準してファイヤーボールを発射しよう。



続いてすぐに第2段階になったビーム中型機と全翼機、赤ザコを照準してファイヤーボールを発射しよう。

●Bエリア

青ザコを処理したら、前方より出現する赤ザコ6機を素早く照準してレーザーを発射しよう。

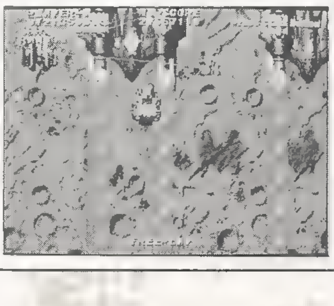
続いて低空より上昇してくる中型機5機のうち中央とその右側のやつに3カ所、右端のやつに2カ所照準してファイヤーボールを発射。次に左端とその右側のやつに3カ所ずつ、右端のやつに2カ所照準してファイヤーボールを発射すればOK。

●Cエリア

まずは画面左側に出現する赤ザコを早目に倒していく。3セット目の赤ザコを倒したら画面左上に移動しRANDOMのウェブを右に向け、このあとに出現するビーム中型機に備える。

ビーム中型機が出現したらそのままの位置で照準、発射を3回繰り返し左のビーム中型機を速攻で第2段階にする。第2段階にしたら後ろにさがって右のビーム中型機と一緒に照準しファイヤーボールを発射しよう。

Cエリア



この位置で照準、発射を繰り返す。ちなみにこの位置は安地というわけではないので油断しないように。



あとは残っている右の中型機を破壊すればいい。

●Dエリア

まず基地内部に入る前に青ザコを1機だけ残しておく。基地内部に入ったら、残しておいた青ザコ1機を照準し、右に移動して開閉砲台を4個照準する。続いて左に切り返し開閉砲台を3個照準してレーザーを発射しよう。

●Eエリア

まずはホバー戦車2台を照準し、前方より出現する赤ザコを待つ。赤ザコが出現したら一気に右に移動して赤ザコを照準していき照準数がMAXになったらファイヤーボールを発射しよう。発射後、すぐに左に切り返し画面左側の開閉砲台×3を照準してレーザーを発射しよう。

レーザーを発射したらすぐにRANDOMのウェブを前方に展開する。するとすぐに中型機×3が出現するので、ウェブを左右に振って中型機×3を照準しファイヤーボールを発射しよう。このとき中央と右端のやつが壊れるように照準するのが理想だ。

あとは残っている中型機を照準して右に移動し、画面右側の開閉砲台×3を照準してファイヤーボールを発射しよう。

Eエリア


まずは左側の2機を破壊しよう。

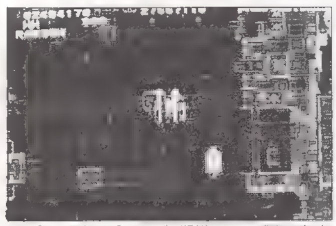
●Fエリア

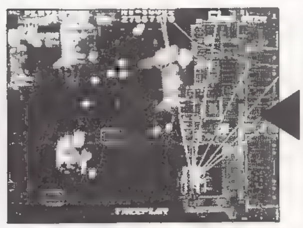
開閉砲台×3を破壊したら、その前方に設置されているホバー戦車6台のうち3、4台を照準し画面中央に移動してRANDOMのウェブを前方に展開しよう。中型機×5が出現し照準がついて照準数がMAXになったらファイヤーボールを発射する。

発射後すぐにウェブを展開、弾を避けつつ右に移動していき中型機を照準。照準数がMAXになったらファイヤーボールを発射しよう。

そのまま右まで移動したら、画面右の残っているホバー戦車を照準する。次に左に切り返し残っている中型機を照準し、照準数MAXでファイヤーボールを発射しよう。

Fエリア


ホバー戦車を3、4台照準したら画面中央に移動して中型機を照準しよう。


次に、右に移動しながら中型機を照準していき照準数がMAXになったらファイヤーボールを発射しよう。


最後に、残っているホバー戦車を照準して左に移動し中型機を照準しよう。

●Gエリア

まずは青ザコと画面右の開閉砲台×4のうち2個をまとめて照準してレーザーを発射。

次にビーム中型機と残っている開閉砲台2個を照準してファイヤーボールを発射する。続いてもう一度ビーム中型機にファイヤーボールを発射したら、スキを見て左に移動し画面左の開閉砲台×2とビーム中型機をまとめて照準してファイヤーボールを発射。これでビーム中型機は第2段階になるので、ショットで撃ち込んで破壊しよう。

●Hエリア

ビーム中型機を破壊したら素早く写真の位置に移動してRANDOMのウェブを前方に展開する。するとすぐに照準音が聞こえ、降下してくる中型機に照準がつくので、そのまま自機を左に移動させビーム中型機などを照準していく。照準数がMAXになったらファイヤーボールを発射しよう。

Hエリア

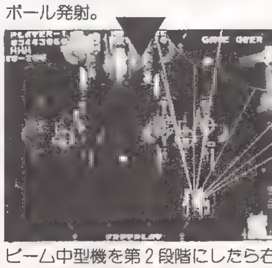

この位置で待ち照準音が聞こえたら左に移動しファイヤーボール発射。


発射後すぐにウェブを開き中型機とビーム中型機を照準してファイヤーボール発射。

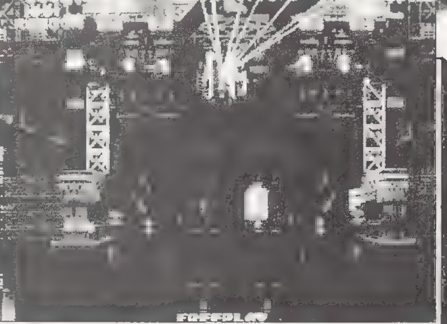
発射後すぐにウェブを展開し、画面左側の中型機を3カ所ずつ、それとビーム中型機を2カ所照準しファイヤーボールを発射しよう。これで残っているのは、ビーム中型機3機と右端の青い中型機だけになるはずだ。

あとは中央と左のビーム中型機を同時に破壊できるようにダメージ調整をし、中央と左のビーム中型機を3カ所ずつ、右のビーム中型機に2カ所照準してファイヤーボールを発射する。

最後に中央と左のビーム中型機（第2段階）と右のビーム中型機3カ所、それと残っている青い中型機3カ所を照準してファイヤーボールを発射しよう。ここは素早くやらないと青い中型機に逃げられてしまうので注意しよう。


ビーム中型機を第2段階にしたら右端まで移動して青い中型機とまとめて照準してファイヤーボールを発射しよう。

「爆機」稼ぎパターン



1エリア

要塞の攻撃が始まる前にできるだけ2連砲台にファイヤーボールを撃ち込んでおこう。

●1エリア要塞

まず要塞が画面内に入る前から本体とその左右に設置されている2連砲台にファイヤーボールを撃ち込んでおこう。このとき、緑色の砲台を照準しないように気をつけること。

要塞の攻撃が始まったら2連砲台をショットで撃ち込み速攻で破壊する。

あとはショットとファイヤーボールで本体を撃ち込み、本体をファイヤーボール1発でトドメがさせるようにする。フィニッシュの一撃は緑色の砲台×4とアイテムキャリアを一緒に照準して照準数6でファイヤーボールを発射する。本体は20万点なので、20万×4で80万点入るぞ。

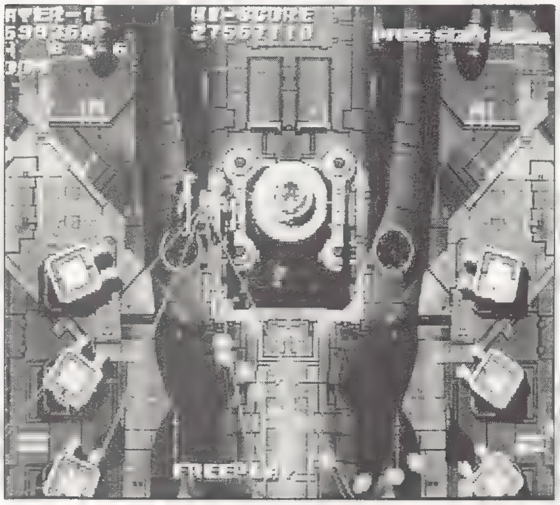
なお、余裕があればフィニッシュの一撃を発射するとき緑色の砲台も壊れるようにダメージ調整をしておくといいだろう。緑色の砲台はファイヤーボール3、4発で破壊できる。

●中央砲台

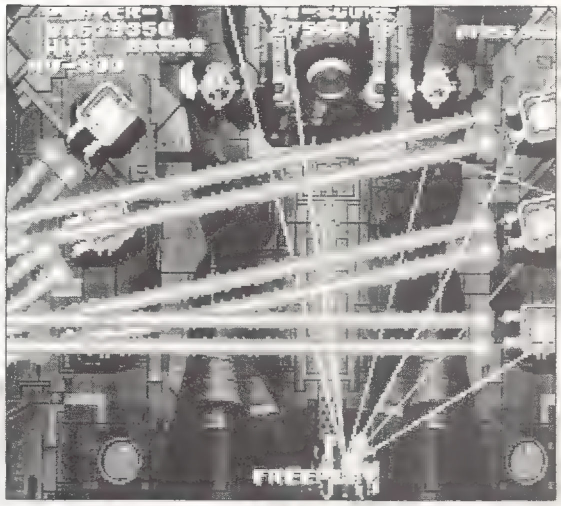
まず1回目のビーム砲台の攻撃がくる前にビーム砲台×6にファイヤーボールを2発ずつ撃ち込み画面左上に移動する。

画面左上で中央砲台の弾を避けていると、ビーム砲台が自機を狙ってビームを撃ってくるので、ビーム砲台の向きが固定されたらウェブを展開しながら一気に画面一番下まで移動しよう。移動したら今度はそのまま右に移動する。するとビーム砲台×6と中央砲台の左右に設置されている開閉砲台×2を照準することができるので、これらを照準したらファイヤーボールを発射する。発射後すぐにウェブを展開して左に切り返し、ビーム砲台×6と開閉砲台×2をもう一度照準してファイヤーボールを発射しよう。これで開閉砲台は破壊できる。

あとはビーム砲台をまとめて照準、ファイヤーボールを繰り返しビーム砲台×6に均等にダメージを与えていき、ビーム砲台が白く光り始めたら、アイテムキャリアを利用して照準機MAXでファイヤーボールを発射し、ビーム砲台を破壊しよう。



中央砲台の上に隙間ができたら中央砲台を回るようにして弾を避けるといい。



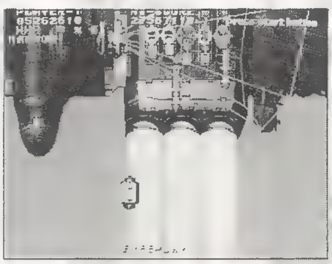
ビームを真横に撃たせたらウェブを展開しながら画面一番下を右に移動していきビーム砲台×6と開閉砲台×2を照準する。

●エンジン部

まずエンジン部のところにある開閉砲台×3は、すぐに照準できるようにあらかじめRANDOMのウェブを展開しておき照準がついたらすぐにファイヤーボールを発射する。発射後すぐにもう一度照準しファイヤーボールを発射すれば、開閉砲台×3は破壊できる。ここの開閉砲台はかなり危険なので、必ず速攻でかたづけよう。

開閉砲台をかたづけたら、ミサイルハッチの真横に移動しRANDOMのウェブでミサイルハッチだけを照準してファイヤーボールを発射する。これを何回か繰り返しミサイルハッチが1、2個白く光り始めたら、エンジンユニットと一緒に照準してファイヤーボールを発射しよう。

このあとさらにミサイルハッチだけにファイヤーボールを発射していき、残っているミサイルハッチのどれかが光り始めたらエンジンユニットとこのあとに出現する青ザコと一緒に照準してファイヤーボールを発射しよう。



ミサイルハッチには均等にダメージがいかないため同時に破壊することはできない。

●機首ドーム部

機首部分が画面の左上のほうに見え始めたら、青ザコを適当に処理して小型固定砲と開閉砲台を照準しにいく。小型固定砲と開閉砲台をいくつか照準したら誘導ボンバーを使おう。

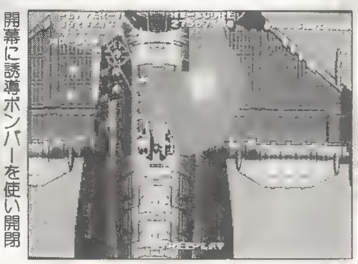
誘導ボンバー使用後、開閉砲台が壊れていないときは、小型固定砲とまとめて照準してファイヤーボールを発射し、速攻で開閉砲台を破壊してしまおう。開閉砲台が2個とも壊れているときは、小型固定砲を照準後ドーム部分に照準がつくのを待ってからファイヤーボールを発射しよう。

あとは小型固定砲とドーム部分をまとめて照準、ファイヤーボール発射を繰り返し小型固定砲をすべて破壊する。

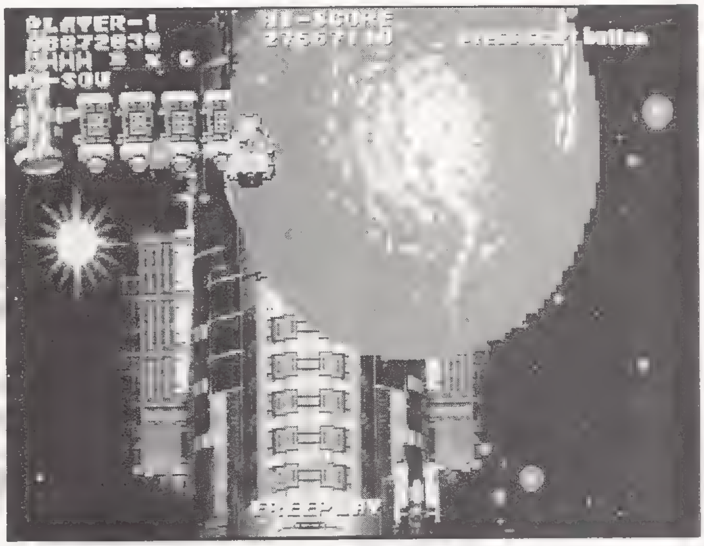
小型固定砲をすべて破壊したら、ドーム部分にボンバーを撃ち込む。これはレンズ砲の耐久力を下げるためだ。ボンバーを使ったあと、ドーム部分を照準、ファイヤーボール発射を4、5回繰り返せばレンズ砲は破壊できるだろう。

レンズ砲を破壊したら、ボンバーを使って素早く第3段階にする。ただし、ただボンバーを連発するのは効率が悪いので、ボンバー→2、3セットファイヤーボールを撃ち込む→ボンバーと繰り返すといい。このようにやればボンバー2、3発で第3段階にすることができる。

最初からボンバーがない場合は、できるだけ粘ってから残機を潰しボンバーを補充する。残機を潰したあとはボン



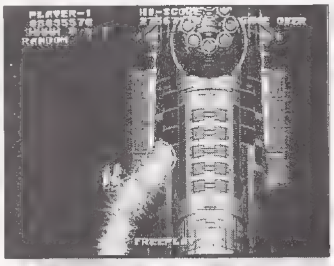
開幕に誘導ボンバーを使い開閉砲台を速攻で破壊する。



レンズ砲を破壊したら惜しまずボンバーを使おう。

バーを使って第3段階にしてしまおう。

第3段階にしたら、まずはボンバーを1発撃ち込む。ボンバーがない場合はすぐに残機を潰してボンバーを補充する。ボンバー使用後は、ドーム部分からの攻撃をかわしながらドーム部分を照準（4カ所）、ファイヤーボール発射を繰り返す。最初のうちは、ホーミングプラズマ弾だけしかこないので特に問題はないだろう。



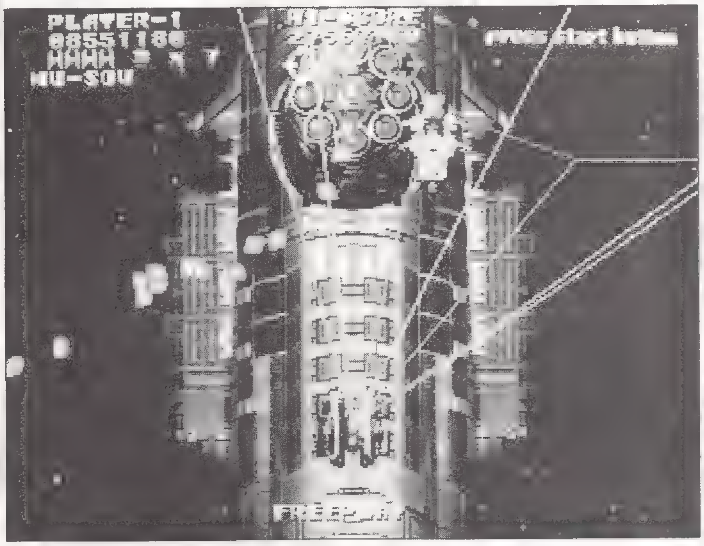
フィニッシュの一撃は必ずアイテムキャリアを利用すること。

3、4回ファイヤーボールを発射してドーム部分が白く光り始めたら、アイテムキャリアの出現を待って一緒に照準する。これで照準数が5になりファイヤーボールを発射してトドメをさせば、80万×3で240万点も入るぞ。

ちなみに、第3段階の開幕にボンバーを使ったのは、ドーム部分からの攻撃が楽なうちにトドメを刺すためだ。

「爆懺」を倒したら、「黒瞥改」に備えてショットパワーをあげておこう。

最終攻撃目標
「黒瞥改」



プラズマ弾は引きつけてから一気に斜め上に動いてかわす。

さて「黒瞥改」なのだが、こいつにはこれといったパターンはない。が、「黒瞥改」対面時にボンバーが2個以上あるなら話は別。楽にショットでトドメを刺せる。

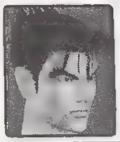
まず開幕にボンバーを撃ち込む。ただし、出現直後は無敵なのでこちらの攻撃を受けつけるようになってから使うこと（ショットを当てて光ればOK）。

続いて「黒瞥改」を照準し誘導ボンバーを使う。あとはショットでちょっと撃ち込めば「黒瞥改」を倒すことができる。

今まで紹介したパターンをちゃんとこなし、なおかつボンバーボーナスを7回以上取っていれば、オールクリアで4000万点以上のスコアは出せるだろう。

なお、ボンバーボーナスは爆懺の機首部分までつなげるのが理想だ。

TAMAYA特選おすすめセット！
鉄拳３とストリートファイターⅢが新しいシステムで新登場

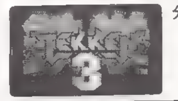
「鉄拳３＆筐体２台」セット

¥798,000
分割 ¥30,000×36回
¥24,500×48回
¥21,200×60回
※他に送料が必要です

「鉄拳３(ハーネス付)＋25インチモニターセット
通販特価 ¥352,000 (送料・税込)

分割¥33,200×12回
¥18,000×24回
¥12,800×36回

鉄拳３＆ブラストシティ(新品)

ハーネス付
¥488,000
分割 ¥25,800×24回
¥18,300×36回
¥14,900×48回

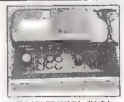
鉄拳３(PCB)ハーネス付
¥277,000(送料・税込)

分割 ¥26,100×12回
¥14,200×24回
¥10,100×36回

ウォーザード（中古） スーパーベガセット

ウォーザードPCB（中古）
Sベガ21
ハーネス
ステレオコード } 新品
通販特価(送料・税込) ¥158,000
初回¥14,956 ¥14,900×11回　初回¥08,672 ¥8,100×24回　初回¥8,428 ¥5,700×35回

ウォーザード（中古） シグマセット

ウォーザードPCB（中古）
ΣAV5000、Σ8000×２
ハーネス、ASコード
ステレオコード } 新品
通販特価(送料・税込) ¥153,000
初回¥14,796 ¥14,400×11回　初回¥9,402 ¥7,800×23回　初回¥8,848 ¥5,500×35回

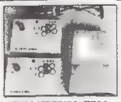
ウォーザード（中古） ベガJrセット

ウォーザードPCB（中古）
ベガJr
ハーネス
ステレオコード } 新品
通販特価(送料・税込) ¥128,000
初回¥12,890 ¥12,000×11回　初回¥8,452 ¥6,500×23回　初回¥7,448 ¥4,600×35回

ウォーザード（中古） ボードマスターセット

ウォーザードPCB（中古）
ボードマスター
ハーネス
ステレオコード } 新品
通販特価(送料・税込) ¥145,000
初回¥14,540 ¥13,600×11回　初回¥8,730 ¥7,400×23回　初回¥5,320 ¥5,300×35回

ストリートファイターⅢ スーパーベガセット

ストリートファイターⅢ
マザーボード
スーパーベガ21
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥320,000
初回¥31,140 ¥30,100×11回　初回¥17,680 ¥16,400×23回　初回¥15,120 ¥11,600×35回

ストリートファイターⅢ シグマセット

ストリートファイターⅢ
マザーボード
シグマAV5000
Σ8000ターボ×２
ハーネス、ASコード
通販特価(送料・税込) ¥315,000
初回¥29,880 ¥29,700×11回　初回¥18,410 ¥10,100×23回　初回¥12,040 ¥11,500×35回

ストリートファイターⅢ ベガJrセット

ストリートファイターⅢ
マザーボード
バナカスタム
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥290,000
初回¥27,780 ¥27,300×11回　初回¥15,160 ¥14,900×23回　初回¥10,640 ¥10,600×35回

ストリートファイターⅢ ボードマスターセット

ストリートファイターⅢ
マザーボード
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥308,000
初回¥29,656 ¥29,000×11回　初回¥16,672 ¥15,800×23回　初回¥13,328 ¥11,200×35回

アップスキャンコンバーター
XRGB-1 ¥28,800

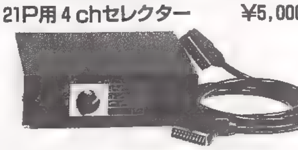
通販特価(代引、送料、税込)
¥28,000
ディスプル(XRGB-1の廉価版) 定価¥19,800
通販特価 ¥18,800
大画面モニターが使えるようになりました。
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応)。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

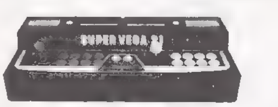
RAS-HD ¥14,500
(PS、SSアダプター付)

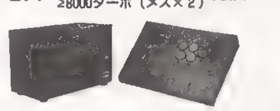
MSX用アダプター ¥2,500
3チャンネルセレクター ¥4,500
4チャンネルセレクター ¥5,000
SF、MD、SS、ネオジオ対応。☆業務用バーチャファイター２対応。☆15PしかないRGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種 X68Kモニター、PO-TV45X・35X FMタウンズ他社モードオートシンク以上の15khzモニタ。

Qサウンドステレオボード ¥4,800

ACアダプター ¥500
アストロシティ用 ¥14,800

21P用4chセレクター ¥5,000

21P接続コード ¥4,000

SUPER VEGA 21 特価

サターン用コード ¥8,000
プレイステーション用コード ¥8,000

シグマセット AV-5000 Σ8000ターボ（メス×２） 特価

サターン用コード ¥4,000　メガドライブ用コード ¥2,000
スーファミ用コード ¥4,000　PCエンジン用コード ¥2,000
プレイステーション用コード ¥4,000

ボードマスター 特価

サターンコード ¥4,000

ベガJR. ¥29,800

サターンコード¥8,000
プレイステーションコード¥8,000

バーチャファイター３ (ブラスト込)

¥898,000(新品)
分割 ¥33,800×36回
¥22,900×60回

バーチャファイター３ (ブラスト込)

¥597,000(送料・税込)
(中古)
分割 ¥30,600×24回
¥21,800×36回
¥17,700×48回

民生品高画質モニター
ソニープロフィールプロ
KX-29HV3 ¥285,000(税別)
SF,SS,PS,ネオジオ,アーケードゲームのRGB出力に対応します。

通販特価 ¥225,000 (送料・税込)
初回¥21,500 ¥21,200×11回
〃 ¥13,150 ¥11,500×23回
〃 ¥9,100 ¥8,200×35回

高画質モニター
ソニープロフィールプロ
KX-21HV1S ¥174,000(税別)

通販特価 ¥158,000 (送料・税込)
RGB21P付

プリント倶楽部2　スタンプクラブ　ネームクラブ



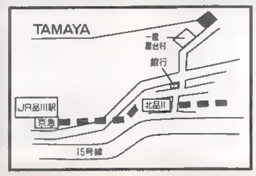
レンタルも扱っています

今回のお買得

ソウルエッジ	45,000
マクロスプラス	60,000
ウォーザード	88,000
19XX（ロム）	25,000
ときめきメモリアルぱずるだま	68,000
ストゼロ2（ロム）	10,000
バーチャファイター2.1（ハーネス付）	88,000
バーチャファイター3（PCBハーネス付）	380,000
ストリートファイターゼロ2α	68,000
X-MENvsストリートファイター（ロム）	68,000
ストリートファイターEX	165,000
カプコン	
ストリートファイターⅡ'	5,000
サイバーボッツ（ロム）	28,000
スーパーマッスルボマー（ロム）	8,000
マッスルボマー	8,000
D&DⅡ（ロム）	45,000
闘神伝2.	25,000
ストゼロ2（PCB）	35,000
ロックマンザパワーバトル	18,000
ナムコ	
エメラルディア	2,000
ギャプラス	10,000
スーパーワールドコート	5,000
ゼビウス3D／G	35,000
鉄拳2Ver.B	88,000
ソウルエッジ2	68,000
ダンクマニア	28,000
ディグダグ	12,000
パックマニア	18,000
Vシュート	8,000
コナミ	
ゴルフィンググレイツ2	38,000
極上パロディウス（ロム）	3,000
ツインビーヤッホー！（ロム）	2,000
出たなツインビー	5,000
その他	
アンダーカバーコップ	20,000
KOF96	28,000
サムライSP天草降臨	48,000
ジャングルキング	18,000
スノーブラザーズ	15,000
ダークエッジ（ハーネス付）	18,000
ダイナマイトベースボール	28,000
ダイナマイトベースボール（ロム）	10,000
ダライアス外伝	68,000
痛快ガンガン行進曲	2,000
デカスリート	98,000
テラクレスタ	8,000
ダブルドラゴン	8,000
デスブレイド	12,000
ナムコクラシックVol.1	25,000
バーニングライバル	18,000
バッグン	12,000
パズルボブル2（ロム）	5,000
ぱにっくボンバー	5,000
バルーンブラザース	8,000
パワースパイクⅡ	2,000
フェニックス	8,000
ぷるるん	8,000
ニンジャマスターズ	12,000
マジカルエラーを探せ	3,000
新製品	
ストリートファイターⅢ	245,000
鉄拳Ⅲ（3月下旬発売予定）	268,000
ヴァンパイアセイバー	未定
クイズ美少女セーラームーン	未定
Gダライアス	未定
ストリートファイターEX Plus	未定
マジカルドロップⅢ	88,000

TMGC TMゲームクラブ (株)TAMAYA

TEL.03-3472-8511/FAX.03-3472-8512
〒140東京都品川区東品川1-5-10
営業時間：平日AM9:30～PM6:30／日祝AM10:00～PM5:00　年中無休
振り込先：第一勧業銀行笹塚支店 普通1982824(株) 玉屋商品センター



★初心者歓迎★これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手２枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

(株)TAMAYA

書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト単行本

書名	定価
ストII　波動拳の謎	定価980円
餓狼伝説の謎	定価980円
侍魂の謎	定価980円
ワールドヒーローズの謎	定価880円
龍虎の拳の謎	定価880円
豪血寺一族の謎	定価880円
KOF'94の謎	定価880円
真侍魂の謎	定価880円
ヴァンパイアの謎	定価880円
スーパーリアル麻雀のひみつ	定価880円
ヴァンパイアハンターの謎	定価880円
餓狼伝説３の謎	定価880円
鉄拳の謎	定価880円

ゲーメストZ文庫

書名	定価
ヴァンパイアハンター外伝　モリガン編　～紅い月の魔女～	定価570円
ストリートファイターII（外伝）ウルティメット・タワーズ①	定価590円
幻想神話ラスト・ラグナロク①	定価590円
ヴァンパイアハンター外伝　レイレイ編　～終わらない春～	定価580円

●お求めの本に○を

コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

書名	部数
速攻生徒会②　小川雅史　定価500円	冊
ヴァンパイアハンター②　藤田丈士　定価850円	冊
カプコン美少女戦士コミックアンソロジー③　定価780円	冊
ネオジオギャルズコミックアンソロジー③　定価780円	冊
ストリートファイターZERO②　中平正彦　定価550円	冊
出たな！ツインビー③　吉崎観音　定価850円	冊
KOF'96外伝⑤　鷹岬諒　定価580円	冊
ゲーパロ４コマグランプリ⑧　定価580円	冊
サムスピ天草降臨コミックアンソロジー　定価780円	冊
鉄拳2②　式田典史　定価850円	冊
スーパーリアル麻雀PVIコミックアンソロジー　定価780円	冊
ねこばかアンソロジー②　定価780円	冊
サイキックフォースアンソロジー　定価780円	冊
VIS♥KISSパーティ　定価780円	冊
ワールドヒーローズ2⑤　雑君保プ　定価850円	冊
ゲームギャグ1Pコミックカプコン編　定価580円	冊
ゲームギャグ1PコミックSNK編　定価580円	冊
さくらがんばる　中平正彦　定価550円	冊
サムライスピリッツ天草降臨４コマ決定版　定価580円	冊
カーマンに指令を　天獅子悦也　定価880円	冊
デッド オア アライブ４コマ決定版　定価580円	冊
	冊

月　　日

株式会社　新声社

◆GAMEST◆ 4月15日号プレゼント◆

◆ゲーメスト４月15日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、174ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは３月30日(消印有効)。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
[　　　　　　][　　　　　　][　　　　　　]

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
[　　　　　　　　　　　　　　　　　　　]

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
[　　　　　　　　　　　　　　　　　　　]

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
[　　　　　　　　　　　　　　　　　　　]

5:今、熱中しているゲームは何ですか?[　　　　　　　]

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?[　　　　　　]

7:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　　　　　　）

8:「ティンクルスタースプライツ」人気投票への投票をどうぞ。
[　　　　　　　　　　　　　　　　　　　]

9:今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。[　　][　　]

10:あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　　　　　　　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

対戦アイランドではお便りを大募集中！▼レッツゲーセン！▼みんなで悩もう＆答えましょうの各コーナーへの投稿はもとより、イラストも受けつけ中なのでひとつヨロシク!!

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

タイトル	定価	本数
KOF'94	定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ	定価 4,800円	本
バーチャファイター2	定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター	定価 4,800円	本
餓狼伝説3	定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO	定価 4,800円	本
KOF'95	定価 4,800円	本
侍魂 斬紅郎無双剣	定価 4,800円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ	定価 4,800円	本
ストZERO2ライブ・オン・ザ・バトル	定価 5,800円	本
バトルガレッガ	定価 5,800円	本
サイキックフォース	定価 5,800円	本
KOF'96	定価 4,800円	本
X-MEN vs. STREET FIGHTER	定価 5,800円	本
サムライスピリッツ天草降臨	定価 4,800円	本

お名前

お電話

条件 買切

年 月 日

株式会社 新声社

コミック注文書

貴店TEL ( )
FAX ( )

部数 冊

条件

書名

担当者

回 巻

定価

月 日

株式会社 新声社

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

対戦アイランド係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( ) 歳 性別 (男・女)
□□□-□□	
※都道 府県	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(4月15日号)

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( ) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ ※都道 府県	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
ご希望の賞品名 とその番号	

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店 ②ゲームセンター ③コンビニ ④その他

※の部分は○でお囲みください

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

KONAMI 新型筐体 ウインディ29

(筐体12ボタンパネル使用)



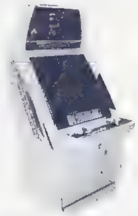
10台限り

通販価格￥198,000(税込)

初回￥19,360　￥18,400×11回
初回￥10,920　￥10,200×23回
初回￥ 9,896　￥ 6,800×35回

SEGA ブラストシティ

(筐体12ボタンパネル使用)

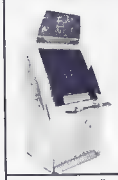


通販価格￥235,000(税込)

初回￥22,300　￥21,900×11回
初回￥13,100　￥12,100×23回
初回￥10,720　￥ 8,100×35回

SEGA ブラストシティ+バーチャファイター3 組込

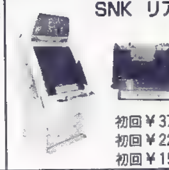
(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥960,000(税込)

初回￥89,600　￥89,600×11回
初回￥49,600　￥49,600×23回
初回￥36,420　￥33,300×35回

SEGA ブラストシティ SNK リアルバウト餓狼SP 組込



通販価格￥404,000(税込)

初回￥37,780　￥37,700×11回
初回￥22,560　￥20,800×23回
初回￥15,808　￥14,000×35回

SEGA ブラストシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM CPⅡシステム セット

通販価格￥498,000(税込)

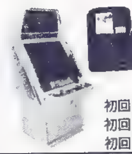


CPSⅡマザーボード
ストZERO 2 (カート)
シャドーオーバーミスタラ (カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
サイバーボッツ (カート)
X-MEN VS ストリートファイター (カート)

初回￥47,360　￥46,400×11回
初回￥26,420　￥25,700×23回
初回￥17,996　￥17,300×35回

SEGA ブラストシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM ストリートファイターⅢセット

通販価格￥480,000(税込)



初回￥44,800　￥44,800×11回
初回￥24,800　￥24,800×23回
初回￥19,960　￥16,600×35回

KONAMI

ときメモおしえて your heart筐体



通販価格
￥680,000(税抜)

数量限定

☆通販価格に消費税と送料が別途必要になります。

SNK リアルバウト餓狼SP ,ボードマスター セット

通販価格￥218,000(税込)

ボードマスター
リアルバウト餓狼SP
ハーネス

初回￥20,860　￥20,300×11回
初回￥12,720　￥11,200×23回
初回￥10,436　￥ 7,500×35回

SEGA ブラストシティ NAMCO 鉄拳3 セット

(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥500,000

初回￥47,400　￥46,600×11回
初回￥26,600　￥25,800×23回
初回￥20,500　￥17,300×35回

CAPCOM CPSⅡ ボードマスターセット

通販価格￥348,000(税込)

ボードマスター
CPSⅡマザーボード
ストZERO 2 (カート)
シャドーオーバーミスタラ(カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
X―MEN vs ストリートファイター (カート)
CPSⅡ用ハーネス

初回￥33,360　￥32,400×11回
初回￥21,940　￥17,900×23回
初回￥12,196　￥12,100×35回

CAPCOM ストリートファイターⅢ ボードマスター セット

通販価格￥300,000(税込)

ボードマスター
ストリートファイターⅢ
ハーネス

初回￥28,000　￥28,000×11回
初回￥15,500　￥15,500×23回
初回￥11,600　￥10,400×35回

NAMCO 鉄拳3, ボードマスター セット

通販価格￥320,000(税込)

ボードマスター
鉄拳3
ハーネス

初回￥30,600　￥29,800×11回
初回￥17,300　￥16,500×23回
初回￥12,140　￥11,100×35回

KONAMI GX.ボードマスター セット

通販価格￥315,000(税込)

ボードマスター
GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)
対戦ぱずる玉 (ロム)
ハーネス

初回￥29,060　￥28,400×11回
初回￥16,020　￥15,300×23回
初回￥12,880　￥10,900×35回

NAMCO 鉄拳3 ☆予約受付開始!!

CAPCOM ストⅢ, 発売中 値引き有り。

☆予約・値引き額・発売日等はTELにて.お問い合わせください。
☆その他、多数の基板を在庫いたしております。

CAPCOM

ストリートファイター3 ·	予約受付中
ストリートファイターEX	値引き有り
X-MENVSストリートファイター (カート)	75,000
ロックマン2 (新品カート)	値引き有り
ストZERO2 (カート)	10,000
ロックマン (新品)	50,000
闘神伝2	30,000
D&Dシャドー (カート)	60,000
D&Dカート	40,000
19XX (カート)	35,000
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)	35,000
スーパーパズルファイターⅡX (カート)	25,000
ストZERO (カート),	5,000
ヴァンパイアハンター (カート)	10,000
X-MEN (カート)	20,000
パワードギア (カート)	30,000
トップシークレット	42,000
ブラックドラゴン	25,000
1943	12,000
戦場の狼Ⅱ	25,000
ラストデュエル	18,000
エリア88 (海外)	25,000
殿様の野望	4,000

KONAMI

悪魔城ドラキュラ (海外)	50,000
ときめきメモリアル対戦ぱずる玉	68,000
沙羅曼蛇2	35,000
スラムダンク2	95,000
スラムダンク	25,000
グラディウスⅡ	40,000
ゼクセクス	32,000
クライムファイター	15,000
タートルズ スーパー亀忍者	8,000
GXマザーボード	28,000
セクシーパロディウス	45,000
対戦ぱずる玉	30,000
極上パロディウス	30,000
出たな ツインビー	18,000
タイムパイロット84'	20,000
サンダークロス	25,000
ビットファイター	12,000
ファイナライザー	12,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

鉄拳3	予約受付中
ダンシングアイ	88,000
ソウルエッジ NEW Ver	60,000
鉄拳2 ver B	95,000
ゼビウス3D/G	40,000
クラシックコレクション2 (新品)	50,000
クラシックコレクション1	20,000
トイポップ	50,000
グロブダー	68,000
ピストル大名の冒険	20,000
ワルキューレの伝説	68,000
ドルアーガの塔	75,000
リブルラブル	45,000
マッピー	42,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
アウトフォクシーズ	35,000
バラデューク	38,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
モトス	70,000
ニューラリーX	65,000
ワンダーモモ	80,000
ドラゴンスピリッツ	55,000
ギャラクシアン	35,000
スーパーワールドスタジアム95'	15,000

TAITO

ファイターズインパクト (新品)	190,000
まじかるでーと (新品)	値引き有り
レイストーム	98,000
サイキックフォース	120,000
ゲキリンダン (新品・ロム)	10,000
パズルボブル2 (ロム)	10,000
ダライアス外伝 (ロム)	25,000
エレベーターアクションリターンズ (ロム)	25,000
あっかんべえだー (ロム)	10,000
バブルシンフォニー (ロム)	8,000
カイザーナックル (ロム)	3,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー (白黒)	55,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー (カラー)	50,000
カブキZ	15,000
パズルボブル	15,000
バブルボブル	32,000
ハーレーズコメット	15,000
フロントライン	30,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
中華大仙	8,000
地獄めぐり"	10,000
究極タイガー	10,000

SEGA

バーチャロン (通信基板、パネル付)	400,000
ラストブロンクス (ジャマハーネス付)	200,000
ダイナマイト刑事	90,000
バーチャファイター3 (基板、新品)	670,000
ソニック・ザ・ファイターズ	150,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ (ジャマハーネス付)	150,000
バーチャーファイター2 (ジャマハーネス付)	100,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
ばくばくアニマル	55,000
上海 万里の長城	75,000
ドラゴンボールZ VRVS	25,000
アッポー	22,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
ピットフォール2	45,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
DDクルー	8,000
ぷよぷよ	8,000
ぷよぷよ通	12,000

DECO

ダンクドリーム95 (新品)	40,000
マジカルドロップ	15,000
クルドバスター	15,000
デスブレイド	10,000
バックファイヤー	45,000

IREM

アールタイプ レオ	28,000
フック	25,000
四川省2	10,000
ボンバーマン	10,000
ぐっすんおよよ	10,000
迷宮島	10,000
サンダーブラスター	12,000
大工の源さん	6,000

BANPRESTO

クイズセーラームーン	値引き有り
スーパースラムズ	42,000
ウルトラ警備隊	25,000
アルチメイトテニス	12,000
SDガンダム サイコサラマンダー	4,000
マクロス	15,000

SNK

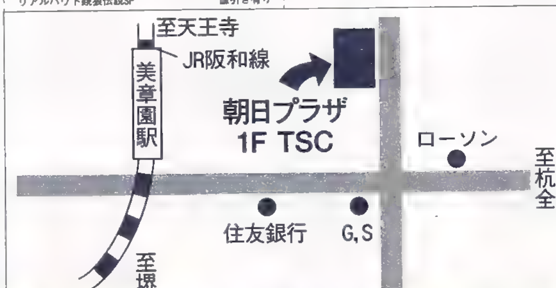
マジカルドロップ3	値引き有り
リアルバウト餓狼伝説SP	値引き有り
ティンクルスタースプライツ	値引き有り
ステークスウィナー2 (新品)	値引き有り
サムスピ天草降臨	値引き有り
キングオブファイター96' (新品)	値引き有り
MV-1A (新品)	48,000
MV-1F	20,000
キングオブファイター95'	15,000

ATLUS

怒首領蜂 (新品)	値引き有り
ヘブンズゲイト (新品)	130,000
ブレイゾン	10,000
豪血寺外伝 最強伝説	35,000
豪血寺一族	10,000

その他

バイパーフェイズワンNEW.ver (ロム)	10,000
パング3	25,000
ライデン	20,000
上海Ⅲ	35,000
ワールドラリー	20,000
レモンエンジェル	8,000



TSC
有限会社 哲信クリエイト
〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00～21:00

●お支払い方法●
●銀行振込・・・・・・入金確認即商品発送
●コレクトサービス・・・・・・商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店(当)0464186
相互信用金庫本店(普)0030322

狙うぞ ハイスコア!!2

スコアを出して
ゲーメストに名前を載せよう！

2月9日現在

AMパークタカラ島北広島店

北海道北広島市中央3－6－1 ☎（011）372－5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	2'48"89	TOM	ALL ジャッキー
2	バーチャファイター3	3'10"85	ミスターX	ALL サラ
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	958,800	U.K	ALL フランコバッシュ
4	ストリートファイターEX	1,035,000	ストリートファイターUSA	ALL D・ダーク
5	デッドオアアライブ	3'41"80	死・又は・生	ALL ザック
6	ぷよぷよSUN	159,171	加藤　慶	むずい 6連鎖
7	パズルボブル3	6,409,760	サンコン	27R
8	わくわく7	20,190,000	加藤　慶	ALL ダンディーJ

通信欄　●おかげ様でタカラ島北広島店は、オープン3周年を迎えます。これを記念して、3月15日から3月30日の期間、記念イベントを開催致します。ゲーム大会はもちろん、たくさんのイベントを御用意してますが、ここでは紹介しきれないので是非お店に遊びにきてください。

ピーズ&キューズ

北海道札幌市真駒内本町6－1－1 ☎（011）584－4060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリー）	1,513,900	BAB	ALL HOLY
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（不知火　舞）	1,457,200	抜いたと思ったらすぐ抜かされた(怒) BIG	ALL HOLY
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（不知火　舞）	1,414,600	雪中行軍APL	ALL HOLY
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（秦　崇秀）	1,002,400	KEN	ALL MASTER
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（チン・シンザン）	1,097,500	KNK	ALL MASTER
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（不知火　舞）	1,036,900	RAY	ALL MASTER
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ブルー・マリー）	1,063,800	もうすぐ私の誕生日♡ EMJ様	ALL MASTER
8	わくわく7（まるるん）	17,837,700	KNK	ALL

通信欄　●BIGとBABは当店ハイスコアの常連だが、たいてい弟のBABの方がスコアが高い。兄はその腹いせに弟を迫害し、弟はそれをバネにスコアを頑張るという不毛の戦いを続けている…。（3年も）
EMJへ。俺様のガゼルパンチ3発を贈ろう。　きくよ　FEI

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎（0166）53－5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（タン・フー・ルー）	1,449,500	さすらいのタン・フー・ルー	ALL 7－5－7
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ブルー・マリー）	1,282,100	ZZZ	ALL 2－7－10
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ビリー・カーン）	1,188,300	RYUNE・HIIRO	ALL 1－5－10
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（不知火　舞）	1,125,500	MARS.REI	ALL 3－0－9
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（キム）	1,157,000	株式会社コンニャク	ALL
6	バトルガレッガ（ボーンナム）	14,853,990	松嶋　菜々子（ニセ） 6面開幕勲章落ち㊎	ALL
7	バトルガレッガ（ミヤモト）	11,110,510	KOO㊚	ALL
8	デッドオアアライブ（バーストモード）	1'36"53	SHADOW	ALL ジャン・リー

通信欄

ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目 ☎（011）663－5457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（不知火　舞）	1,312,700	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（望月　双角）	1,227,700	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダックキング）	1,223,800	D.K	ALL
4	侍魂天草降臨（服部　半蔵）	3'53"71	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL
5	ティンクルスタースプライツ（ティンカー&リンカー）	2,219,250	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL
6	蒼穹紅蓮隊（屠竜）	14,469,030	T.J	1－6 連付
7	ブレイカーズ（ティア）	5,791,000	DOA－BRO	ALL
8	逆転パズル番長統一編（ベンゾウ）	1,084,100	KNG　空手健次	ALL

通信欄　●遠征組ってぇのが、ぱったり来なくなりました。昔は月に2、3組は来て、常連真っ青のスコアを叩き出してくれたもんでしたが、「ゲーメスト見て来ました」なんて声も聞かなくなって久しいです。狭い店ですが遠方よりのお客様も心からお待ちしております。

ゲーセンマップ募集中です！

詳しくは169ページです！

ゲームキング

北海道苫小牧市大成町1－2－2セブンビル1F ☎（0144）75－7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（アンディ）	1,316,300	COO	1cALL ギース有
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（舞）	1,265,100	M.X	1cALL ギース有
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリー）	1,245,700	NSA	1cALL ギース有
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ブルーマリー）	1,057,300	BOY	1cALL ギース有
5	ストリートファイターEX（チュンリー）	1,210,400	D.FIEL	1cALL
6	X－MENvsストリートファイター（リュウ&ケン）	2,165,100	NSA	1cALL
7	ウォーザード（タバサ）	1,192,600	GAR	1cALL LV32
8	風雲スーパータッグバトル（キム　スイル&影獅子王）	226,400	MAD	1cALL

通信欄　●春3月卒業、4月進学、就職等それぞれ新しい第一歩が始まりますね、でもゲームはキングへ、忘れずに遊びに来てください。スコアーも大歓迎、ゲーム大会にも気軽に参加しに来てください。ご来店お待ちしております。㊟

キャッツアイ恵庭店

北海道恵庭市住吉町224－1 ☎（0123）32－1500

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよSUN	285,060	対戦が超熱い!! MIERYU	
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	628,200	人気NO1!! GG	ビリー使用
3	ストリートファイターEX	876,200	新キャラあるよ!! クラシックGI	RYU使用
4	デッドオアアライブ	4'17"03	全キャラ完全技表あり DD+AD	かすみ使用
5	パズルボブル3	スコア募集中		
6	マネーアイドルエクスチェンジャー	99,926	がんばった!! MIMI	
7	スカッドレース	2'09"12	山崎、連絡まつ!! pasoekisa	ビギナー
8	GT1CLUB	ベストタイム募集中		

通信欄　●プリントコーナー充実!! あなたの写真がプリクラシールになるサービスも大人気!! かくしフレーム情報もいっぱい！前世代も現代もまずはキャッツで楽しもう!! ビデオゲームも新作そして情報いっぱいにがんばっています。

タイトーイン725

岩手県盛岡市高松2－3－18 ☎（019）662－8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンフロンティア	933,210	店員SMS	残機×6個 残ボム×0
2	バトルガレッガ	5,404,050	ACE	ゴールデンバット6面まで
3	沙羅曼蛇2	1,407,700	まだやってた IHI㊗	10万×3　㊞ 2周ALL　2P
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,043,800	NTF	ビリーカーン ノーミスALL
5	エイリアンVSプレデター	7,237,000	You	シェーファー 1cALL
6	エイリアンVSプレデター	6,364,400	松本見てるか？ You	
7	ハイスコア募集中		ゲーム無いけど出してください。お願いします	
8	イラスト募集中		カ作おまちしてます。イラストノート完備	

通信欄　●土日イベント強制終了。さらにやるゲームがなくなりました。もうお客も諦めて来ないのでとても静かなゲーセンになっています。でもガレッガは異常な盛りあがりを見せてます。岩漫には出ます。究極のゲームミュージック本が出るはずです。　ガガガ店員BLT

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1－10－13 ☎（0144）35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,168,100	L・O・N	ALL ビリーカーン
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,114,600	BLASTER	ALL 秦　崇秀
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,097,200	L・O・N	ALL アンディボガード
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,053,800	BLASTER	ALL 秦　崇雷
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,021,200	LUN×AED7	ALL ホンフウ
6	デッドオアアライブ（かすみ）	1'50"56	アサータASA	ALL バーストモード
7	デッドオアアライブ（レイ・ファン）	2'29"41	BLS	ALL バーストモード
8	デッドオアアライブ（ゲン・フ　）	4'09"05	REI.S	ALL ノーマルモード

通信欄　●ゲームをするなら"バンデット"苫小牧駅北口より歩いてここ！エバゲリもときメモも少々入れてます。
今月の締め切りに間に合うかな？　ゴメンナサイ。

コトニテクノ

北海道札幌市西区琴似2条3－1－6 ☎（011）643－9494

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X－MENvsストリートファイター	1,856,800	H・KODA	ALL 春麗・リュウ
2	X－MENvsストリートファイター	1,776,700	H・KODA	ALL 春麗・リュウ
3	X－MENvsストリートファイター	1,735,900	H・KODA	ALL 春麗・リュウ
4	X－MENvsストリートファイター	1,230,700	TAK	ALL　サイクロップス・リュウ
5	ぷよぷよSUN	180,792	Ashinjoh（楽勝っ!）	ALL・普通 アルル
6	マジカルドロップ2	2,387,066	DKC「ケット・シーは好きですか?」	ALL　チャリオット ストーリーモード
7	対戦とっかえだま	1,068,800	テツ	松レベル　6人目 ドンプリー博士使用
8	ザキングオブファイターズ'96	970,700	ロ　ドスの騎士	ALL　テリー・クラーク・舞

通信欄　●今年から対戦台（一部シングル）（ALL50円になりました。リアルバウト餓狼伝説スペシャルが大人気です。ワシもやるよ！これが載る頃には鉄拳3が入荷してるといいな。○リ○ラが流行りだしてからマナーの悪い客が増えてます。昔は良かった。　みやむ一大好き♡な㊎

アミューズメントハウス　ソアル

茨城県北相馬郡守谷町御所ヶ丘2－11－12　☎（0297）45－6541

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム（R-GRAY 2）	20,528,600	IRT	ALL 5機設定
2	レイストーム（R-GRAY 1）	10,909,450	IRT	ALL 5機設定
3	バーチャファイター3（ラウ）	1'57"75	Y.K	ALL
4	バーチャファイター3（ジェフリー）	2'08"39	K.T	ALL
5	バーチャファイター3（ジャッキー）	2'25"03	BAK	ALL
6	バーチャファイター3（サラ）	2'30"89	AKD	ALL
7				
8				

通信欄

ゲーセンマップ募集中です！

詳しくは169ページです！

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7－12　☎（019）651－6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよSUN（むずいコース）	194,483	パズルマスター（見習）	1c ALL 9連鎖
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ブルー・マリー）	1,128,500	兵院春人　S・G	1c ALL ギース有り
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ビリー・カーン）	1,160,100	J・A	1c ALL ギース有り
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリー・ボガード）	977,900	RYU	
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（タン・フー・ルー）	592,400	M・Mミカエル	イェーイ
6	侍魂天草降臨（タム・タム）	3'57"06	兵院春人　S・G	1c ALL
7	ストリートファイターZERO2（ザンギエフ）	2,020,500	CCB	
8	ウォーザード（タオ）	1,646,900	川原T作	L32　ALL 上野一

通信欄：●求む！ハイスコア。求む！メモラー。求む！女子高生。

プレイハウスLee

千葉県船橋市本町1－9－4　☎（0474）33－3409

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（不知火　舞）	1,139,900	RIC	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリー・ボガード）	1,484,900	Y.F	ALL SSS10 SS2.S7
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ボブ・ウィルソン）	1,250,000	SLF	ALL
4	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡		プレイハウスLee 常連の皆様	コンティニュークリア
5	トリオ・ザ・パンチ		Z.W&図の字の協力クリアー	コンティニュークリア　忍者
6	ステークスウィナー2（スーパーモデル）	28億0340万円	せんコー	ALL
7	マジカルドロップ3		入荷予定なの～	私には不向きなゲーム（泣）
8	ヴァンパイアセイヴァー		入荷予定でーす。	楽しみ♡

通信欄：●ヴァンパイアセイヴァーが、非常に楽しみです。2年ぶりにダークストーカーズが帰ってきましたね。しかも女性キャラが三人も増えてII期待大です。あと週変わりでレゲーを入れ換えしています。（今はトリオザパンチです）　担当　ミッキー

プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎1－130　☎（0246）43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X-MEN VSストリートファイター（春麗・ウルヴァリン）	2,174,600	M・H	1CALL
2	バーチャファイター3（カゲ）	1'46"14	K.Nちゃま	1CALL
3	バーチャファイター3（アキラ）	2'39"51	K.Nちゃま	1CALL
4	リアルバウト餓狼スペシャル（ヤマザキ）	741,600	ザコアキラ使い	1CALL
5	リアルバウト餓狼スペシャル（チョンレイ）	836,500	陽気な兄貴	1CALL
6	リアルバウト餓狼スペシャル（ボブ）	716,700	盗賊シーフ	1CALL
7	リアルバウト餓狼スペシャル（ビリー）	876,100	盗賊シーフ	1CALL
8	リアルバウト餓狼スペシャル（キム）	643,100	陽気な兄貴	1CALL

通信欄：●リアルバウトガロスペが盛り上がりを見せる中、ストIII、鉄拳3と期待の新作が続々と入荷ぁ！（多分しているでしょう）また、バーチャ3もまだまだ絶好調真っ最中なので、そちらもよろしく～　by　豊蔵の弟子'97

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12－14　☎（022）275－1747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3（ジェフリー）	1'43"45	8人目アキラで24秒フウッ　店長	ALL
2	バーチャファイター3（アオイ）	1'54"73	8人目ウルフ終わってる　セッキイⓒ	ALL
3	バーチャファイター3（ウルフ）	2'31"68	小林さんお元気ですか　こてつ	ALL
4	ストリートファイターZERO2（ザンギエフ）	1,885,000	OBK	ALL
5	龍虎の拳2（リョウ）	1,756,680	FF7やってます　しん太	ALL D×1
6	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	1,098,700	ごっついボタン希望　AKI	ALL
7	ファイターズヒストリーダイナマイト（リー）	1,086,250	F・アラビアンDX最高　T・B	ALL P×19 牛あり
8	D&D⑧（クレリック）	1,128,030	このゲームするの既にライフワーク　和泉	ALL×4

通信欄：●VF3、毎晩閉店まで対戦しています。が、メンバー少ないので近くにお住まいのVF好きの方、ぜひ対戦しに来てください。只今1プレイ50円対戦3本先取で稼動中です。何故か今頃、FHDが大人気、MVSの席取りが大激化！　by　アニキンフリーダムⓛ

TVパンアップ

千葉県柏市旭町1－3－14　☎（047）43－9829

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトル・ガレッガ（ミヤモト）	14,618,760	YMN	ALL 限界です
2	ダンシングアイ	9,354,650	SIG	ALL 1ミス
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（秦　崇雷）	1,147,200	WKI-SKO	ALL ギース㊒
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ブルー・マリー）	1,024,200	MSS	ALL ギース㊒
5	リアルバウト餓狼伝説（クラウザー）	926,400	NOYA	ALL ギース㊒
6	ストリートファイターEX（ケン）	1,335,300	NAO-OMG	ALL ゴウキ㊒
7	ストリートファイターEX（D・ダーク）	1,129,400	SXR	ALL ゴウキ㊒
8	侍魂天草降臨（服部半蔵）	4'56"39	S.K	ALL（修羅）

通信欄：●しばらくまた放浪します。
P.S.:PC－WHK－㊦氏、PIS－源之助氏　連絡ください。
BY:SPD－水無月愛理㊂

サタンステーション　バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439　☎（0240）32－6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX（チュンリー）	1,290,600	Victory KEN CHI.I	1c ALL 大熊店
2	ストリートファイターEX（リュウ）	1,190,100	BON PEKU	1c ALL 大熊店
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダックキング）	1,200,900	POA POA OBATAN	1c ALL 大熊店
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（マイ）	1,310,800	R.田中一郎	1c ALL 大熊店
5	ウォーザード（タオ）	1,217,000	鈴木克尚　オプティック真一.X	1c ALL 大熊店
6	スラムダンク2（L.A）	120	M.HIKICHI	1c ALL 大熊店
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリー）	12人抜き	S.H	13人目死亡 ネオジオプラザ
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（マイ）	10人抜き	AAA	1c ALL ネオジオプラザ

通信欄：●4月中旬に田村郡船引町に（仮名　カプコンプラザ）と書いた記事がのりましたが名前が変わり、ネオ・ジオプラザで正式にきまりました！近くに住んでいる人は、ぜひ一度は遊びに来てください体感ゲームやプリクラなど一応それなりの店になると思います。㊀

ウイッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53　☎（022）367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイカーズ（タォロン）	2,439,000	武田	1コイン　ALL
2	ザ・キングオブファイターズ96（餓狼チーム）	912,000	馬場	1コイン　ALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ボブウィルソン）	1,241,000	松谷	1コイン　ALL ギース　KO
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダックキング）	1,147,900	シンゾウ	1コイン　ALL ギース　KO
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ビリーカーン）	1,127,900	大脇	1コイン　ALL ギース　KO
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ブルーマリー）	1,076,400	EST	1コイン　ALL ギース　KO
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（不知火　舞）	1,032,200	渡辺	1コイン　ALL ギース　KO
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（双角）	943,300	伊藤の主	1コイン　ALL ギース　KO

通信欄：●三月です。御卒業されるみなさま、おめでとうございます。新しい学校、職場に行って遊びに来てください。さて、リアルバウトスペシャルですが、やはりギースが出ています。ギースを自分で使えるかどうか、みなで楽しみにしています。どうなんでしょう…。

ゲームプラザメッセ102四街道店

千葉県四街道市四街道1－2－1チェリープラザ1F　☎（043）424－6070

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	45,285,420	TSR-AXE	1c ALL J・スピア
2	レイストーム（R-GRAY 1）	14,891,050	TSR-AXE	1c ALL あと11万!!
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	747,200	NRS（ギース無し）	1c ALL ブルーマリー
4	コラムス97（HARDスタート）	2,420	ARD	1cOIN LV90
5	セガツーリングカーチャンピオンシップ	2'47"724	K..	1c ALL MT Alfa
6	バーチャファイター3（カゲ）	1'40"56	TEP ウルフ嫌い!!	1c ALL
7	バーチャロン（ライデン）	4'44"78	TSR-AXE	1c ALL（二本制）
8	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	1,964,600	YSR-KAN穴ウ×久しぶりにゃん!	1c ALL Ⓟ×8 EX×10

通信欄：●3月30日に大会を予定してます。たぶん鉄拳3（S・FIIIかも）これが出てる頃には決まってるっス。よろしくね。
●大型ゲーム　ALL100円です！来て、見て、PLAY！スコアも受付てるよ！　by　店長

ベアランド前橋

群馬県前橋市千代田町4－13－6　☎（027）232－5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,279,700	O.T　テリー使用	1c ALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,012,300	T.T　アンディ使用	1c ALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	977,600	T.T　タン・フー・ルー使用	1c ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	765,200	M.M　秦　使用	1c ALL
5	蒼穹紅蓮隊	17,331,960	YMK　屠竜使用	1c ALL
6	X-MENvsストリートファイター	2,158,000	SandZ　セイバー&ザンギエフ	1c ALL
7	侍魂天草降臨	5'32"07	M.M　タムタム使用	1c ALL
8	わくわく7	20,467,900	T.T　まるるん使用	1c ALL

通信欄：●メイシールくん売上好調！故障が多いけど許してね。
バーチャロンは今でも人気大。根強いファンが多いですね。
あとは、VF3に火が付くのを待つばかり。
鉄拳3も見逃せません！絶対入荷予定です。

ゲームセンターワンコイン

秋田県秋田市手形山崎町8－5　☎（0188）37－0005

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウォーザード（タオ）	1,924,900	クッキー	ALL パス無し
2	ウォーザード（タバサ）	1,819,900	HappyDog	ALL パス無し
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ボブ）	1,067,000	DNA	ALL ギース倒し
4	わくわく7（アリーナ）	13,478,300	MIO	ALL
5	侍魂天草降臨（半蔵・修羅）	4'02"84	MIO	ALL
6	侍魂天草降臨（半蔵・羅刹）	4'55"33	MIO	ALL
7	レイブレーサー（T.T　最上級）	2'17"380	K.N	ALL
8	プリント倶楽部2	好評稼動中	当然私の小遣いよりも多いです。	

通信欄：●2月の初めは、FFVIIの影響で店がガラガラでした。息抜きのためゲーセンに来るという輩がいる程でした。●AOUではビッグタイトルが並ぶようですが、この号の発売日には、色々と入荷していることでしょう。個人的にはGダラに期待。店にも変化あるかも!?　Ⓣ

ゲームパーク江古田店

東京都練馬区栄町4－7西村ビル2F ☎(03) 3991－6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま (如月)	1,763,200	タ子URA 2	ALL 15連鎖
2	対戦とっかえだま (白河りか)	3,217,500	なぜラス面死亡? OGP－M.S－団㊄	ラス面死亡 13個
3	ソニックウィングスLIMITED (緋炎)㊇付	1,622,400	CZ＝2	1cALL 目玉ボス
4	ソニックウィングスLIMITED (真尾まお)㊇付	2,046,700	CZ＝2	1cALL サル
5	蒼穹紅蓮隊 (1号機)	32,022,383	やっと3000こえた G・F店員	ALL 13×13
6	19XX (ライトニング)	18,193,500	古式さんラブI SUX	ALL 残×5 ボ×5 5万おち
7	19XX (震電)	13,663,600	SJX	ALL 残×2 ボ×1
8	19XX (モスキート)	15,679,900	ダメ・ダメI SUX	ALL 残×4 2面99%

通信欄 ●この号が発売になる頃は、AOUショーも大盛況の内に終って、ストⅢも鉄拳モリ上りのはず。春休みにはぜひ、当店に遊びに来てくださいね。西武池袋線江古田駅下車、線路沿い徒歩1分です。
P.S. 弱小日本さん。復活お待ちしております。江古田ブラジル

ゲームインナミキ明大前

東京都世田谷区松原2－27－14 ☎(03) 5300－5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム (RG－1)	13,564,850	NST－GEN	ALL
2	レイストーム (RG－2)	25,022,500	T3－気ばらし	8面
3	ライデンファイターズスレイブ (ジャッジスピア)	48,205,960	NST－にっきー	ALL㊇
4	ぷよぷよSUN	822,793	SPD－H.T	ALL (16,16,15連鎖)
5	ぷよぷよSUN	1,166,895	SPD－H.T	ALL(MAX)
6	ぷよぷよSUN	535,957	SPD－H.T	ALL (2.5モード)
7	パズルボブル3	471,095,850	PST－PTC	ALLストレート
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ダック、ギース有)	1,161,100	犬	

通信欄 ●2月2日のVF3、3on3大会に酸化していただいた方々、どうもありがとうございました。優勝チームは、ピンボーラウ、チャラ夫、セガールウルフの3名でした。今後も定期的に開催していく予定ですのでその時はよろしくお願いいたします。

アミューズメントスクエア アルファ

東京都板橋区中台1－36－2 1F ☎(03) 5398－3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (崇雷)	947,300	M,L,L,LOVE	ALL ノーミス(ギース)
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ビリー)	1,062,000	M,L,L,LOVE	ALL ノーミス、ギース
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (テリー)	1,189,900	スタジャンナンバー 139番	ALL ギース有
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (アンディ)	938,600	あねご	ALL ギース無し
5	X－MEN vsストリートファイター (ウルヴァリン・キャミィ)	1,873,100	スタジャンNO139番	ALL
6	デッドオアアライブ (かすみ)	2'34"71	スタジャンNO139番	ALL バーストMODE
7	わくわく7 (アリーナ)	16,241,500	三つ番学園 矢津 太郎	
8	2月下旬～3月 新作いっぱい			

通信欄 ●ウチはいつも格ゲーのスコアに片寄りがちですが、実はSTGもあります。新作なんか超っ早で入ります。だからシューターの人も御来店お待ちしてるスーーこれが載る頃はきっと鉄拳3がブイブイいわせてるでしょう(モチ50円)はたしてそのデキは?……

アミューズメントセンター ブリッジ

東京都国立市富士見台1－16－8 ☎(0425) 76－3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (秦 崇雷)	1,115,900	卓丸仮面2号	1cALL マスター
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (望月双角)	1,080,300	YEW	1cALL マスター
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (アンディー・ボガード)	811,000	YEW	1cALL マスター
4	ストリートファイターEX (ブレア使用)	1,256,200	I♡I	1cALL
5	対戦とっかえだま (あやめ使用)	1,948,800	八重羅君元気ですか? ルリルリまいちゃん♡	1c9面 17連鎖
6	D&D㊊ S.O.M (ファイター使用)	3,385,092	スタンザマン	1cALL
7	X－MENvs ストリートファイター	1,309,500	EXA	ウルヴィー マグニートー使用
8				

通信欄 ●「わくわく7最高!」とか言ってたら、「RBS」が出ちゃってどちらを押そうか個人的に非常に悩んでいます。当店ではどちらも元気よく稼働中なのでどっちも応援してね♡ 「わく7」の挑戦者募集!腕におぼえのある方は当店店員斉藤まで。対戦勝負! by ABO

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込2－12－9駒込富士ハイツ1F ☎(03) 3910－1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよSUN	257,662	OGA－鈴木団㊄ T・M(みくりや)	やさしい ALL・11連鎖
2	ぷよぷよSUN	532,186	OGA－鈴木団㊄	ふつう ALL・16連鎖
3	ぷよぷよSUN	173,885	NO1	むずい・カーバンクルにて死亡
4	パズルボブル3	118,401,420	Y・・	24R
5	ティンクルスタースプライツ	2,223,450	CRM	ステージ7・43 hit.連改ナシ
6	レイストーム	25,737,650	Y・・	7面・100万落ち
7	ライデンファイターズ	14,498,540	aran@ bigorJP	連改ナシ
8	餓狼伝説リアルバウトスペシャル	1,102,700		ボブ使用

通信欄 ●ぷよぷよSUNのスコアは、まだ伸びます。又、今回はシューティングゲームのスコアが目立ちました。マネーアイドルEXのスコアラー募集しています。近くに来たら寄ってください。これが出てる頃には、ストⅢにて盛り上がっていることでしょう。 by T・E

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村3－24－3高橋ビル1F ☎(03) 3558－9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	蒼穹紅蓮隊	17,099,041	TMZ－AIZ	1号機 ALL
2	バーチャファイター3	2'30"57	TMZ－AKI	アキラ ALL
3	バーチャファイター3	2'52"35	弾丸ラウ	ラウ ALL
4	バーチャファイター3	2'20"37	ぷりちぃサイクロン ハマるのはア・ナ・タ	パイ ALL
5	バーチャファイター3	2'36"85	殺助 塩谷さんは強い	ジャッキー ALL
6	バーチャファイター3	1'59"21	ジェフ男	ジェフリー ALL
7	バーチャファイター3	2'57"95	ウル男	ウルフ ALL
8				

通信欄 ●これがのる頃には鉄拳3、スト3等入荷してると思います。
VF3も相変わらず対戦盛り上がっています。毎月大会やっていますので今月は何の大会か知りたい人はTELを!

GAME DEL RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘1－4－3外山ビル1F&2F ☎(0424) 24－4622

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (フランコ・バッシュ)	550,300	マルチハチダイナマイツハドボン141	ALL HOPE
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (秦 崇秀)	789,200	クラッシュマグナ50 141の愛車	ALL MASTER
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (秦 崇雷)	902,400	PNT166M32	ALL ACE
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ホンフウ)	580,400	HDD1・6GB	ALL MASTER
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ローレンス・ブラッド)	942,800	そろそろ春を感じる頃の141	ALL ACE
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (テリー・ボガード)	682,800	アストロシティ'97春	ALL MASTER
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ビリー・カーン)	988,900	FUJ	ALL MASTER
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (山崎竜二)	684,200	141(ほぼスターを取り無敵状態)	

通信欄 ●3月は新作ゲームが続々入荷します(予定)ストリートファイターⅢが対戦で盛り上がれば大会も行いたいと思っております。詳しい事は店頭でお確かめください。この春はひばりが丘南口で楽しみましょう。

ゲーセンマップ募集中です！

詳しくは169ページです！

アミューズメント ジャスパ

東京都板橋区仲宿64－4 ☎(03) 3964－3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,194,500	JAM、ブルーちゅりーのほうがちゅき♡	1cALL ホンファ
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,243,700	HUN、ってゆーかけするなぁ～CPU～!	1cALL 双角
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,057,100	CHO、長さんです。 よろしく。	1cALL ブルーマリー
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	991,000	CRY、切り裂き、2万パワられたぁーっ!	1cALL ビリー・カーン
5	バトルガレッガ	12,471,700	J.J、僕、ストーカーなんですよ～♡	7面死亡 ガイン
6	バトルガレッガ	10,313,400	A.S.もう～いやだ殺す!絶対死なす。	7面死亡 ゴールデンバット
7	スポーツフィッシング2	838.9kg	CRY、切り裂き♡ 奴は強かった…。	マーリン、2匹 1匹でこれっ!
8	スーパーストリートファイターⅡX	対戦やるか!?	いやーやっぱしおもしれぇっス。ナイスです	

通信欄 ●あ゛～…みんなぁ～…カゼひくなよぉ～。っちゅーわけで最近コンシューマが熱いけどアーケードはどぉ～なってます?メーカーさんもしっかり気合入れてくんねーと困っちまうぜっ!日本中がイカれるような熱い力作待ってるぜぃ!なのむよ本当にっ!!

IC狛江店

東京都狛江市東和泉3－12－20 ☎(03) 5497－6971

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	819,000	M.W	テリー アンディ クラーク ALL
2	バーチャファイター3	1'57"20	ひゃくしょう前	たかあらし バグ技不使用
3	エイリアンvsプレデター	3,233,200	K.N	ウォリアー クイーン落ち
4	進め!対戦ぱずるだま	153,130	XTC	あたぼう ALL
5	X－MEN vs ストリートファイター	836,400	CTD	ケン・リュウ ALL
6				
7	レイストーム(同付)		まだまだ申請受付中! RG－1 800万台	RG－2 2200万台です。
8				

通信欄 ●お客さんの強い要望により、ストⅡX復活しました。そして店長の個人的趣味により、対戦台にしました(笑)。この号が出る頃には、鉄拳3も入っていると思うので、お楽しみに。遠征の方も御待ちしてます。
by W－1号改(日奈)改め 丹下サラ

赤羽ニューオリンピア

東京都北区赤羽2－10－5 ☎(03) 3598－0205

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	43,303,330	S、Y	エイジス使用 ALL 残1 ㊇
2	ライデンファイターズ	45,900,700	AAA	J・スピア使用 S－7 ㊇
3	ストリートファイター EX	1,097,100	NTS	ダラン使用 ALL
4	わくわく7	17,740,800	サス兄	まるるん使用 ALL
5	バーチャファイター3	2'19"37	NTS	アキラ使用 ALL
6				
7				
8				

通信欄 ●今度東大宮に新しくお店が出来る。その名も「ゲーム&アミューズセクト」です。東口(東大宮駅)を出て1分のとこにあるのでみんなで来てネ!
P.S. openイベントもたくさん行うので楽しみにしててくれ!

アミー

東京都板橋区赤塚新町1－22－4 ☎(03) 3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,297,800	佐藤 豊	ALL (ボブウィルソン)
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,192,400	いさこ 赤塚借金大王!	ALL (ダックキング)
3	ストリートファイターEX	1,187,300	ツモのみ	ALL (リュウ)
4	ストリートファイターEX	1,178,700	スネ	ALL (ケン)
5	プリンセスクララ大作戦	4,766,500	ティティティーティティティーキキー	ALL (クララ)
6	ウォーザード	2,870,300	Z－?	ALL (タオ)
7	パズルボブル2	489,421,450	BLK	ALL (2・5バージョン)
8	デッドオアアライブ	2'00"00	おれ	ALL (かすみ)

通信欄 ●ついに当番にもプリクラ2が1月31日入荷!!当店の常連さんは男ばかりなので、彼氏いない女の子ステキな彼をGET!!しにご来店ください。友達の輪を広げましょう。(少し古いか?)なお、御来店の際に「ゲーメストを見たよ」と言ってくだされればメタル20枚進呈!!

GAME OFFいろは店

静岡県浜松市高丘町256－6　☎（053）439－4536

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	20,001,500	MKW	1cALL RG－2
2	バーチャファイター3	1'29"20	S.N(野中)	使用キャラアキラ 超人
3	蒼穹紅蓮隊	22,007,449	·F·	ステージ6 一号機屠竜
4	ティンクルスタースプライツ	1,388,620	OVLT－FIZZ	1cALL メモリー使用残3
5	マクロスプラス	3,088,920	まおまおNHK㊤	2周7面 VF－11
6	セガラリー チャンピオンシップ	3'18"70	野田名人会CG2	セリカMT
7	パズルボブル	147,902,930	TOA愛好会 Y.HARA©	
8	バトルガレッガ	13,053,860	·F·	1cALL ミヤモト

通信欄：●浜松1バーチャが熱い店を目指してがんばっております。純粋にゲームを楽しんでくださるお客様、見ているとこっちも楽しくなってきます。また新しいゲームもどんどん入りますので、みなさんよろしく御願いします。

アップル駅南店

静岡県静岡市豊田1－12－1　☎（054）248－7700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワインディングヒート	2'38"209	FGNあきら	FC－35 ハンドリングAT
2	クレオパトラ フォーチューン	17,109,650	TAK	ALLブロック
3	19XX	16,064,700	SGM	P－38 LL30
4	ストリートファイターEX	1,073,900	RYO	アレン
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	891,900	HH	ビリーマスターキンス有
6	ソニックウイングス リミテッド	1,109,300	KAZ	
7	ライデンファイターズ	45,761,180	かえで	ジャッジスピア ALL
8	サイドバイサイド	2'08"90	MOE	初級スープラ MT

通信欄：

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南3－7－5　☎（058）274－3291

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スカッドレース	2'20"97	H.Y	初級　DAY タイムトライアル
2	スカッドレース	2'08"36	DAI	初級　NIGHT タイムトライアル
3	スカッドレース	2'44"19	HRA	中級 タイムトライアル
4	スカッドレース	2'44"66	RTN	上級 タイムトライアル
5	アルペンレーサー2	1'42"820	A.K	ハイスピード レース
6	アルペンレーサー2	1'47"901	HRA	タイムトライアル ハイスピード
7	アルペンレーサー2	1'58"045	RTN	テクニカル レース
8	アルペンレーサー2	2'23"518	A.I	テクニカル タイムトライアル

通信欄：●最近、めっきり暖かくなりましたね？
　ただいま［鉄拳3］が稼動中ですので、是非、「だいおう」まで遊びに来てください!!
店員一同

アミューズメントJ　岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2－1－29　☎（058）247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	863,200	AAA	ブルー・マリー ALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	983,300	D.K	ダック・キング ALL
3	バーチャファイター3	2'03"35	N.N	JACKY ALL
4	バーチャファイター3	2'05"68	I.K	JACKY ALL
5	バーチャファイター3	2'11"33	XXX	SARAH ALL
6	バーチャファイター3	2'12"74	PAI	PAI ALL
7	ストリートファイターEX	932,500	JUN	ケン ALL
8	ぷよぷよSUN	401,322	MMN	ふつう　12連鎖 ALL

通信欄：●当店では、相変わらずVF3の対戦が盛り上がっています。腕に自信のある方、是非一度御来店ください。

ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船1－22－26大船会館2F　☎（0467）44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ティンクルスタースプライツ（ストーリーモード）	2,039,150	ホーリーアッパー	ALL 残×1
2	ティンクルスタースプライツ（メヴィウス）	2,409,030	Lunatic－EPI	ALL
3	ティンクルスタースプライツ（メモリー女王）	2,221,830	天上院桂TK97	ALL 残×2
4	ティンクルスタースプライツ（シュミット）	2,102,850	天上院桂TK97	ALL
5	ティンクルスタースプライツ（ド・ケスペイ）	1,646,420	女神K.O	ALL
6	ティンクルスタースプライツ（ロードラン）	1,509,440	語り部K.O	ALL
7	ティンクルスタースプライツ（スプライツ）	1,530,380	4170	ALL 残×3
8	ティンクルスタースプライツ（ティンカー&レンカー）	1,899,980	藤永慧	7面

通信欄：●ついにVF3が50円になりました!!バーチャマニアの方、ぜひPLAYしに来てください。さらにぷよSUNが対戦台に入りました。もちろんRBSも入荷しています、今年もやっぱり格闘ゲームがアツイ!!今月はついに登場！スト III&鉄拳3（予定）。みゅー

ゲーセン　マップ　募集中です！

詳しくは169ページです！

AMデンジャラス　ピアフェスタ

山梨県甲府市中小河原町571－1　☎（0552）43－7967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,251,200	JAM	ALL ダック
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,088,200	R.S	ALL ビリー
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,047,600	R.S	ALL マリー
4	ストリートファイターEX	1,120,600	ザンギ強いっスよ。ZAN	ALL ほくと
5	ストリートファイターEX	943,300	R.S	ALL C・ジャック
6	バーチャファイター3	1'28"29	PAX先生全一記念! NGP－㊙－N	ALL　カゲ 穴ウメ
7				by NGP－㊙－N
8	祝S.Y大先生 VF3大会	V2		by NCH－OLE

通信欄：●今ならどんなヘボいスコアでも申請すれば載ると思うからみんなやってくれよお願いだからほんとに㊟
　あと最近女子高生の来店が急増し、それに伴いその後ろで観てる○○野郎も増殖中。うじゃうじゃらともう。

ゲームコンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通1－1－33　☎（054）253－0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ（かすみ）	2'18"58	RYO	ALL バスターモード
2	ティンクルスタープライズ	1,847,860	SYG	36Hit ラスト死
3	バトルガレッガ	8,114,370	RYO	6面BOSS 4号機
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル		シングル台　稼働中 対戦台　稼働中	
5	ストリートファイターIII		入荷!!	
6	鉄拳3		入荷予定!?	
7	ライデンファイターズ	50,972,120	KJ SZK	ALL ジャッジスピア
8				

通信欄：●最近ハイスコアーの申請が少ないです。そこでスコアラー募集します。どんなに近い点数でもいいです申請参加してみてください。これが載るころにはスト3鉄拳3などのビックタイトルが入荷されていることでしょう。●1プレイ50円●
担当サーファー

GAME IN What's

東京都東村山市栄町2－22－21南ビル2F&B1F　☎（0423）91－0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,315,900	HCX	ダックキング ALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,227,600	ROZ－EYE	ビリー ALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,204,600	PAN	双角 ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,078,200	HCU	舞 ALL
5	ストリートファイターEX	1,194,100	SRU	ザンギエフ ALL
6	ストリートファイターEX	1,183,200	PAN	ブレア ALL
7	ストリートファイターEX	1,137,400	ROZ－EYE	アレン ALL
8	ストリートファイターEX	1,010,500	NIX	ダラン ALL

通信欄：●SF－EX、リアルバウト餓狼スペシャルと好調です。あとは、鉄拳III、SF－IIIの登場を待つばかりです。また、只今当店では、シール関係が盛り上がっております。ハイシール、プリダムII、プリントクラブII、ネオプリントとオール200円でやってま～す。

AMランド　ケンタゴン

東京都新宿区百人町1－10－7一番街ビル1F　☎（03）5386－2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	55,366,020	DAB.S	ALL　連付き
2	マクロスプラス（VF－11）	3,334,370	T:SUZUKI	2－6　連付き
3	蒼穹紅蓮隊（紫電）	18,913,882	素人シューターMSA	ALL　連付き
4	対戦とっかえだま（白河イースターIII世）	2,735,500	せきをしてもひとり	ALL　松モード
5	ウォーザード（ムクロ）	3,055,100	菊地尚武	ALL Lv19 パスワード不使用
6	ストリートファイターZERO2（リュウ）	1,927,400	KAZU	ALL P×9
7	鉄拳2verB（ロウ）	1'18"83	CBA－K·T	ALL 平八のはらいせ
8	鉄拳2verB（吉光）	1'24"46	死ね死ねミシェール	ALL 1の秒落ち

通信欄：●寒い季節も終わり、もーすぐ春ですねェ♪といった感じの今日この頃。当店では鉄拳3、ストIII、怒首領蜂などきたいのNewゲームが続々と入荷予定！今年の春はケンタゴンで決まりさ！
最後に、CBA－大好きルリちゃん、全一おめでとう!!

AMファクトリー　タイムマシン

東京都豊島区南大塚3－44－11フサカビルB1F　☎（03）5951－6024

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,152,700	WNX	ALL タン使用
2	ストリートファイターEX	1,323,800	やっぱ天野ッスよ トゥルーラブいぬさん	ALL C・ジャック使用
3	レイストーム	24,929,757	CRM	ALL　2P R－GRAY－2
4	バトルガレッガ	13,391,970	カスな人	ミヤモト使用 7面　中ボス
5	ウォーザード	1,462,800	MAX	ALL　タバサ LV　32
6	ぷよぷよSUN	529,521	AM－KTZ ⓚ ㊟㊌の優	ふつうモード ALL　14連鎖
7	侍魂天草降臨	4'13"53	Yuu	ALLシャルロット　修羅　剣聖
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,885,700	TKC－LIRAこと T.T	ALL　早乙女 MAX　18連鎖

通信欄：●春の新作は凄いことになっている。ストIII、鉄拳3、Gダラ、ヴァンパイアセイヴァーなどなど…中でも鉄拳3には期待している。なぜならあの山口ARIが全一狙いでブレイクする予定だからだぁ～（センター試験も大ブレイクだったらしい（笑）たのむぞ山口ARI!!

ICサービス千歳船橋店&経堂店

東京都世田谷区船橋1－14－2　☎（03）3426－8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	22,279,400	高橋　勇一	R－GRAY2 ALL　㊐付
2	X－MENvsストリートファイター	1,345,000	JACK	ウルヴァリン、ダルシム　ALL
3	ウォーザード	2,229,000	MAK	LV、1スタート タオ　ALL
4	戦球	1,021,050	SHU	判定モード90点 LV、39
5	ステークスウィナー2	22億9590万円	レインふりふり	スーパーモデル
6	雷　電DX	12,076,960	アパッチ	練習コース ALL　㊣付
7	燃えよゴンタ!!	275,100	UTA	5人目マデ
8				

通信欄：

あそび天国

石川県鹿島郡鹿西町金丸458－1　☎（0767）72－4218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	蒼穹紅蓮隊	14,821,120	IKQ☆IKO	ALL 屠竜
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	681,000	愛の戦士㊙ m(－－)mペコリ	ALL マリー
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	743,400	アムロ「今、ララァが言った…」	ALL ヤマザキ
4	ストリートファイターEX	1,323,200	IKQ☆LKS	ALL (連) リュウ
5	ストリートファイターEX	1,303,700	IKQ☆LKS	ALL (連) ケン
6	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	6,815,580	IKQ☆IKO 今月もALLならず	7面 ブラックハート2死!!
7	VF3（YS）…様	対戦者募集中です	月木の昼ごろ対戦やってます。あまり強く	ないけどよろしくおねがいします☆
8	R－TYPE	1,352,600	IKQ☆孤輪ドーラ㋘ チルレルもえ～♡	ALL 連付き カセギしっぱい

通信欄：●さぁ春だ！春は「あそび天国」で対戦だ。ストEX・VF3・RBガロSが君を誘惑するぜえ。海には重油のコンボで大変だ！鬼国譲め、ザンギエフを倒してく…「やめあべし」　by SRT
リーフのトゥーハート買ってね!!　by えめる

ゲーム　ブルース

岐阜県大垣市高屋町1－43第1ビル1F　☎（0584）82－6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよSUN	584,319	KAN	ふつう 15連鎖
2	X－MENvsストリートファイター	2,462,200	NOY	ALL
3	侍魂天草降臨	4'34"65	ニョロニョロ手帳。買っちゃったよAMP	右京
4	ウォーザード	6'30"11	ゴンタマスターLUN	閑丸
5	バーチャロン	1,917,700	①	タバサ LV32
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	21WIN	通りすがりのガンダムのパイロット	テムジン
7	バトルガレッガ	39人抜き	ニッコリマンカミイ君	ビリー
8			みなさん絶対電源切ってからやりますね。	

通信欄：●ナイトスラッシャーズが消えたと思ったらパニッシャー、トップハンター、クイズKOF、マーヴルなど復活しました。あと最終回記念でセーラームーンを入れましょうかね（笑）。バトルガレッガ電源付なものですからスグ消されてスコア分らないんですけど笑。

ゲームプラザ　FANTASY

岐阜県岐阜市岩田東3－287－3　☎（058）241－2406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,192,700（ダック・キング）	T・I	LV.5 ALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,022,400（望月 双角）	S.N	LV.5 ALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	968,400（山崎 竜二）	UGO	LV.4 ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	957,000（ウォルフガングクラウザー）	UGO	LV.4 ALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	922,900（秦 崇雷）	A.M	LV.? ALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	902,000（チン・シンザン）	SKL	LV.4 ALL
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	802,800（ボブ・ウィルソン）	DIO	LV.5 ALL
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,025,500（ビリー・カーン）	NOR	LV.5 ALL

通信欄：●久しぶりにHi－Scoreが狙える「RBS」が稼動中です。対戦の方もなかなか盛り上がってます。近いうちに発売される、ストⅢと同様にこのシリーズも根強い人気があるようです。最近のビデオゲームには良い作品が少ないのでストⅢには期待してます。

ゲームプラザ　トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－8第1Uコーポ1F　☎（052）452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X－MENvsストリートファイター	2,190,400	みもりすと－S・C	ALL ストーム＋春
2	X－MENvsストリートファイター	2,004,700	超えれるものならやってみろにのJNYを	カードとお天気姉さん(J)ありがとう
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,057,900	SDR－EXT	ALL 舞 ゲストキャラあり
4	ライデンファイターズ	23,791,640	夏は水中パクパクか？HYK－変態教祖	14面 わけわからんぞ???
5	クレオパトラフォーチュン	10,316,670	JAC再度挑戦の結果	1コインall
6	さるかにはむぞう	59,399	夢の中でもひざまくらHYK－変態教祖。	5面のボス。目に余る程、下手すぎ
7	さるかにはむぞう	12,791	穴うめスコアなの笑い飛ばしてくれ！(う)	3面までヘボすぎてスマン
8				

通信欄：●今月はシューティングゲーム大会をやりました♡小人数でしたが楽しかったですヨ。格闘以外のゲーム大会もこれからやりたいですハイスコアもどんどん出して下さいネ！トンガ王国は小さなゲーセンですが、パワフリャーです（笑）バイト隊隊長（うそ）うさぎ山

プレイステーション　プラスワン

新潟県白根市小坂148－1　☎（025）373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	3'05"81	NAL－NED	サラ ALL
2	クレオパトラフォーチュン	15,441,880	NAL－NED	ALL
3	パズルボブル3	198,888,680	CAP－JAC	27Rで爆死
4	GTI CLUB	1'53"068	スペシャル酒井 MICKY㊌	上級 スーパーカー
5	ぷよぷよSUN	143,618	栗田聡文	むずい ALL
6	侍魂天草降臨	6'30"00	烈竜酸	ナコルル 修羅 LV3 ALL
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,085,100	岩石	ダック・キング ALL
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,076,400	BJ.	ジョー・東 ALL

通信欄：●最近、またまた、ハイスコアの申請が減ってきました。みんなー、たのむよー、このとうりだから―、お願いしまーす。

アミューズメントJ　大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－119　☎（0584）88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	926,300	FFA	ダック・キング ALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	862,400	AAA	キム・カッファン ALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	792,400	AAA	ブルー・マリー ALL
4	バーチャファイター3	2'03"28	Y.I	JACKY ALL
5	バーチャファイター3	2'19"93	I.Y	JACKY ALL
6	ストリートファイターEX	943,400	Y Y	ザンギエフ ALL
7	蒼穹紅蓮隊	15,345,560	KO平	屠竜 ALL
8	ぷよぷよSUN	461,692	T.M（みくりや）	ふつう 15連鎖 ALL

通信欄：●岐阜県下最大規模を誇るVF3（バーチャファイター3）設置店です。当店では、現在（2／9）VF3、リアルバウト餓狼伝説スペシャルの対戦が盛り上がっています。是非腕試しに来てくださいね。

ゲームプラザ亜登夢

愛知県豊川市諏訪西町2－253－1　☎（0533）89－8234

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX（リュウ）	1,216,500	F・1	1cALL P×6
2	ストリートファイターEX（カイリ）	1,242,200	トカマル	1cALL
3	ストリートファイターEX（ケン）	1,211,200	トカマル	1cALL
4	X－MENxvsストリートファイター	2,473,600	H・M	ALL ウルヴァリン&ガンビット
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,250,700	トカマル	ALL ビリー
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	927,000	K・Y	ALL 秦 崇雷
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	968,200	トカマル	ALL テリー
8				

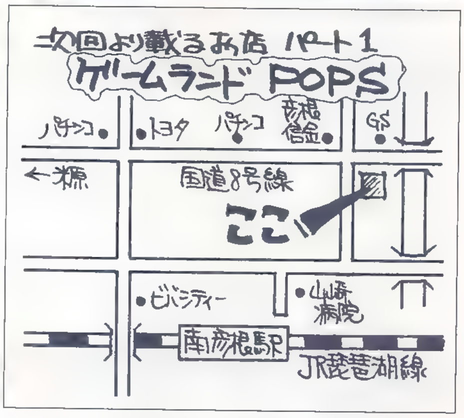
通信欄：●この号が発売される頃には、春の新作ラッシュでやり込むものが多くて嬉しいやら悲しいやらという状態になっているでしょう。その下見としてAOUショーに行ってきます。個人的にはヴァンパイアの続編に期待してます。　by NON

アミューズメントパーク　タカラ島金沢杜の里店

石川県金沢市若松町103街区11番ジャスコ杜の里SC1F　☎（0762）34－8733

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X－MENvsストリートファイター	808,300	M?	ALL ゴウキよわいぞ!
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	706,100	OhIK	ALL ダック
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	742,600	OhIK	ALL タン
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	720,300	T.IAI	ALL ヤマザキ
5				
6				
7				
8				

通信欄：●今月はスコアーラーが少なくてさびしい。今年は雪が少ないからみんなスコア出しに来てくださいませ。



プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄1－2－6名宝会館B1F　☎（052）204－0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アルペンレーサー2（レース）	1'57"026	マジカル頭脳パワー3バカ娘	テクニカル
2	アルペンレーサー2（タイムトライアル）	2'11"479	マジカル頭脳パワー3バカ娘	テクニカル パーフェクト
3	アクアジェット（タイムアタック）	1'44"70	マジカル頭脳パワー3バカ娘	初級
4	ストリートファイターEX	990,100	ナイスブラザー	ALL C.ジャック
5	X－MEN vs ストリートファイター	2,501,400	99HITがでない! SONIC－MIM	ALL ストーム&春
6	ワンダーモモ	91,100	ま゛	3－1
7	デンジャラスシード	4,167,350	HYK－変態教祖（にせうさぴょん）	ALL うら×2
8	F/A	1,112,600	ねころけ杉浦	R－8ボス FAI8

通信欄：●2月から第2・4木曜日に東京ウォーズの大会を開催しています。東京ウォーズに興味のある方は、是非一度ご来店ください！ルール等の詳細はご来店いただくかTELにておたずねください。
日時：第2・4木曜日／PM7：00より

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38－1　☎（0762）75－0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウォーザード（タバサ）	1,632,600	FKD	Lv.32 ALL(連)・必なし
2	ウォーザード（ムクロ）	1,057,600	FKD	Lv.32 ALL(連)・必なし
3	X－MENvsストリートファイター（チュンリー・ナッシュ）	1,540,400	K.H	ALL(連)・必なし 1クレジット
4	X－MENvsストリートファイター（チュンリー・ストーム）	1,196,300	BLU	ALL(連)・必なし 1クレジット
5	ストリートファイターZERO2（ソドム）	2,393,700	K.H	ALL(連)・必なし 1クレジット
6	リアルバウト餓狼伝説（不知火舞）	1,399,200	A.A	ALL(連)・必なし 1クレジット
7	マーヴルスーパーヒーローズ（マスコート）	1,513,200	DAA	ALL(連)・必なし 1クレジット
8	ニューゲーム続々入荷!	ハイスコア募集中!	この春、ファイナルから目が、はなせない!	新作・名作・迷作リクエスト募集中

通信欄：●当店がこの街に誕生してもうすぐ丸2年。そこで店内全ゲームを一新すべく「パワーアップ♡大作戦」を実施中です。なお春休みのイベントは「これができたら★たまごっち」を企画中ですかどこにも売っていないので売っている所を教えてチョンマゲ！　by 店長

ファンタジアン大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－121　☎（0584）89－6390

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,229,300	Y・Y	ALL 無敗 テリー
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,151,300	TNS	ALL 無敗 ダック・K
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,057,400	Y・Y	ALL 無敗 ホンフゥ
4	ストリートファイターEX	1,184,100	UPG	ALL ケン
5	ストリートファイターEX	1,180,500	UPG	ALL リュウ
6	バブルメモリーズ	19,022,760	TNS	77面
7	侍魂天草降臨	9'16"51	BAD	ALL（羅刹） 右京
8	蒼穹紅蓮隊	13,913,200	AZI(級)	6面 1号機

通信欄：●リアルバウトスペシャルのハイスコアが、無敗のスコアもでて、気合入ってます。まだまだ募集してますので当店でチャレンジしてみませんか?

スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町1－1－18　FANIQB1F　☎（086）227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	34,016,420	M.O.S タコミスで死亡♡	ジャッジスピア 7面まで
2	わくわく7	32,940,800	零式 やっと終わった…。	まるるん 1cALL
3	侍魂天草降臨	4'14"45	YMO 3分切るぜ!	右京 1cALL
4	ウォーザード	1,241,800	YMO ブレードまで。	ムクロ
5	クレオパトラフォーチュン	4,467,090	(た) ………。	レベル68まで。
6	テトリスプラス	189,900	ダンディー・ツェル ネンコ	15面まで
7	わくわく7	17,245,000	早栖りょお 如月さんやったっス!	ティセ 1cALL
8	ザキングオブファイターズ'96	1,034,300	RSK さなえ－またやったぞ	餓狼チーム 1cALL
通信欄	●5X－ENDS様、前回は蒼穹紅蓮隊のハイスコアどうもありがとうございました。2月、3月もぜひご来店ください。3月8日に鉄拳3大会開催！只今参加者募集中であります。またイラコンの方も多数のご応募お待ちしてます。各種プリントマシンも大好評稼働中！			

タイトーイン和歌山店

和歌山県和歌山市美園町5－1－8　☎（0734）26－1191

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイカーズ	5,534,500	かたつむ〜ん	1コイン ALL タオロン使用
2	ときめき対戦ぱずるだま	1,747,600	帰省中のT・T	根性モードALL 早乙女使用
3	ナイトストライカー	42,061,280	帰省中のT・T	Sゾーン ALL P×3
4	侍魂天草降臨	10'30"88	F・綾波	1コイン ALL 右京 羅刹
5	パズルボブル3	270,766,690	めだりすと木下	26面まで
6				
7				
8				
通信欄	●帰省中のT・Tさん、ハイスコアやったね！ 春休み中には、コスプレイヤーお待ちかね。当店の名物イベントコスプレゲーム大会を予定してます。ご参加お待ちしてます。			

パートナー六地蔵

京都府京都市伏見区桃山町西尾10－1　☎（075）611－2901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ボブ）	1,270,100	EVE	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダック）	1,068,400	JMC	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリー）	676,000	SRK	ALL
4	デッドオアアライブ（ジャン・リー）	2'17"41	WIS	ALL、ノーマル
5	ウォーザード（タオ）	2,386,600	MILK－Y.O	ALL
6	レイストーム（R－GRAY1）	9,749,700	世界の終り	
7	ストリートファイターZERO2（チュン・リー）	2,471,100	LAC	ALL
8				
通信欄	●最近、ハイスコアを登録してくださる方が少ないので、今がハイスコアを出すチャンスかも．．．？ ちなみに、ハイスコアを登録すると、1ゲームサービスまたはメダル20枚プレゼントです。			

アミューズメントH. I. S

岡山県岡山市神下185　☎（086）279－8930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,164,500	DEB	チン・シンザン 1cALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,071,000	BAD	双角 1cALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,069,900	SNK	マリー 1cALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,037,300	JRA	ホンフウ 1cALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,006,800	AAA	ジョー東 1cALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	998,500	E・T	キム 1cALL
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	977,800	E100安藤	ビリー 1cALL
8	ウォーザード	スコア募集中		
通信欄	●大物ソフトが、いっぺんに発表されます。どんどんスコアをねらってください。スコアは、登録用紙、1人用台、対戦台、全てチェックして送っています。			

ゲームプラザ　アミュー

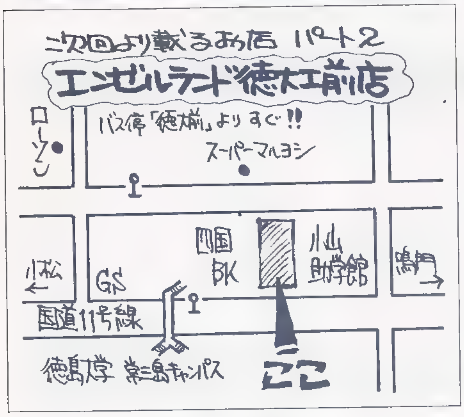
兵庫県西宮市松籟荘7－5竹森ビル2F　☎（0798）52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945（震電J7）	2,205,100	EL2	ALL (連)
2	ライデンファイターズ（JJDGE SPEAD）	52,504,220	OGK－TFM－0011	ALL (連)
3	マクロスプラス（VF－11）	4,762,790	チェスメン（欧米）	ALL
4	レイストーム（RG－2）	25,342,300	HYAKU－TTJ 会長	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ビリー）	1,199,100	KGU－WOR	ALL
6	侍魂天草降臨（右京(羅)）	4'27"27	のりを氏	ALL
7	侍魂天草降臨（半蔵(羅)）	4'21"99	のりを氏	ALL
8	侍魂天草降臨（天草(羅)）	4'22"35	超紅	ALL
通信欄	●サイパンで一緒やった細谷夫妻、熊谷さん、山本さん、大変お世話になりありがとうございました。 お体に気をつけて仕事頑張ってください。 福本より			

ジョイランドタイトー天六店

大阪府大阪市北区天神橋6－4－9　☎（06）351－1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ（ティナ）	2'26"03	SOH	1c ALL ノーマルモード
2	デッドオアアライブ（バイマン）	2'29"93	天六バイマン（仮）	1c ALL バーストモード
3	バーチャファイター3（ジャッキー）	2'40"00	GON	1c ALL
4	ライデンファイターズ（バイパー）	51,620,330	BY.	1c ALL (連)
5	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	11,150,570	MAT－Team30All	7面(連) 徳島B・ガレッガーズ遠征
6	マネーアイドルエクスチェンジャー	541,746	庵仕様人	1c ALL
7	コラムス97	6,269	LAOS－長田仙人	1c LV218
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,821,300	H.M	1c ALL（古式 ゆかり）
通信欄	●2月9日に行なわれたPFEX対戦大会EPISODE：4は非常に盛り上がりました。参加者のみなさんお疲れさまでした。次回のEPISODE：5も企画中ですのでおたのしみに。でも予定は未定ですのであしからず。 by 大会では悪の店員なMAX－C			



プレイスポット　ジョイジョイ倉敷店

岡山県倉敷市新田2971－1　☎（086）427－1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル2X	34,351,220	NJP－(八)－JOG	1cALL
2	ステークスウィナー2（(牡)アースクェイク使用）	31億6690万円	ケツ取りチャンピオン・モリマン	1cALL (連)ナシ
3	ステークスウィナー2（(牡)スーパーモデル使用）	28億7790万円	H.Kさんこの間はありがとう　モリマン	1cALL (連)ナシ
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（タン・フー・ルー使用）	892,800	まだまだ伸びます…モリマン	1cALL
5	わくわく7（ダンディーJ使用）	19,157,200	MASA	1cALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル		シングルが1つ対戦を2組用意しています。	
7			又、伝言板を店に設置しますので良かったら	
8			利用してください。イラストも可です。詳しく	はお店の方で。
通信欄	●今回ハイスコアが集まんないかも？ってヒヤヒヤしてたのに、なんとなく5つ集められてHOTひといき!!「このゲームを入れてくれたらスコア狙ってもいいぜ」とかあったら言って下さいネ。そのほか「こんなゲームがしたいぞ」も出来る限り応えますのでよろしく。			

アミューズメントワールド　モモ

大阪府寝屋川市萱島本町4－13　☎（0720）23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ミヤモト）	13,062,600	JoupiuSS－RYOKO(平)	ALL 残1機(連)
2	バトルガレッガ（ガイン）	12,625,390	JoupiuSS－RYOKO(平)	ラスボス (連)
3	バトルガレッガ（グラスホッパー）	7,863,320	JoupiuSS－RYOKO(平)	ラスボス (連)
4	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	53,302,510	JoupiuSS,V,R,	ALL (連)
5	ライデンファイターズ（ライデンマークII）	33,982,530	MGS－AGF	ALL (連)
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダック・キング）	1,220,500	へきるにルーズソックス	ALL ギース(出)
7	ぷよぷよSUN（1P）（普通）	573,969	NOO	ALL MAX連鎖16
8	X－MENvsストリートファイター（リュウ・ゴウキ）	2,310,700	DAN	ALL
通信欄	●みなさまコンニチワ、遂に「エヴァ再放送が始まりましたネ♡当店でもその話でもちきりです。アニメ商品も「エヴァ」を初め「セイバーマリオネット」など多数の商品が入荷中！「ロンギヌスの槍」のフォークなんてのもあります（笑）近くに来たらよってみてネ♡			

ミスティング堀川町店

広島県広島市中区堀川町6－4　☎（082）247－2335

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ（カスミ）	2'44"51	H.H サターンへ移植求む	1c ALL（ノーマル）
2	デッドオアアライブ（ジャン・リー）	2'32"46	XRX－KEY	1c ALL（バースト）
3	ぷよぷよSUN	206,006	破神　風魔	ふつう
4	ライデンファイターズ	17,173,620	TBN　めじたん	
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,056,600	谷田　直人	1c ALL（テリー）
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	900,800	MOA	1c ALL（ローレンス）
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,037,000	殺意のケン	1c ALL（ブルーマリー）
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,380,200	AX.	1c ALL（ダック）
通信欄	●1月に行ったKOF96、天草大会!!参加してくださった方々っどうもありがとー!!供に見ごたえあるおもしろい大会内容でした!! ハイスコアの方も徐々にそのレベルを上げて来てます。スコアラーのみなさん!!高きをめざしてガンバロー!! by 臣体店員　事			

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－9　☎（086）274－4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ティンクルスタースプライツ	2,153,250	SRT－CBN－T.H	スプライツALL 52Hit
2	ソニックウイングスリミテッド	795,700	SPN－PDT－KEI 部長でお氏ありがと。	F14　6面
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,138,200	YAN	テリー ALL ギース出現
4	パズルボブル3	503,264,770	SPN－PDT－KEI 福岡の大学行きます。	ノーマル ALL
5	ストリートファイターEX	1,282,000	M.O	ケン ALL 豪鬼出現
6	侍魂天草降臨	5'19"75	SPN－PDT－KEI 亮君、ハセありがと。	服部半蔵（修羅）ALL
7	X－MENvsストリートファイター	2,226,900	SPN－PDT－KEI 勝君、充君ありがと。	リュウ　豪鬼組 ALL
8	レイブレーサー	2'34"173	YAN	中級T.T
通信欄	●KEI他SPNメンバーへ バラバラになってもヒマがあったらうちに顔を出してやってください。みんな体に気を付けてがんばってください。 by 店長(と)			

プレイシティ　チャレンジャー

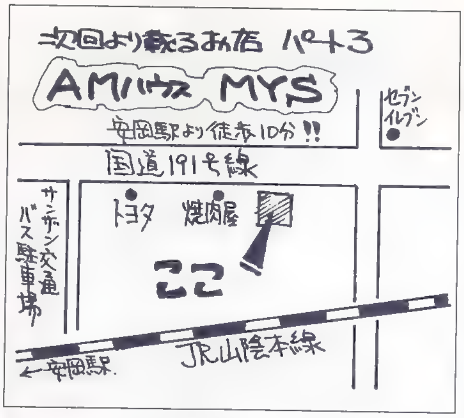
大阪府守口市土居町8－11　☎（06）994－7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	44,440,870	縁起が悪い　F・T	ALL
2	レイストーム（G－2）	24,920,750	HYAKU－TTJ 会長	ALL
3	レイストーム（G－1）	12,727,300	F・T	ALL
4	ぷよぷよSUN	560,635	NOO	ノーマル ALL 16連鎖
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（崇雷）	1,298,700	いかさま神父さま	ALL ギース(乱)有
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリー）	1,242,800	大義チェス	ALL ギース(乱)有
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ビリー）	1,054,600	いかさま神父さん	ALL ギース(乱)有
8	ぷよぷよSUN	563,658	SAN	やさしい ALL 16連鎖
通信欄	●ハイスコアにチャレンジしてくれそうな新入生の方求む！（笑）当店は1PLAY料金50円でやってます!! ゲーマーコミュニケーションノートもやってます!! ゲーム情報やイラスト等バンバン書き込みしてね♡ 担当：氷室			

スーパーアカトンボ
福岡県福岡市東区香椎駅前1－10－10 ☎（092）662－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウォーザード	2,669,900	CIS	タオ LV32 1cALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	993,200	DES	マリー 1cALL
3	ストリートファイターZERO2	2,560,200	DEL	ゴウキ P×12 1cALL
4	X-MENvsストリートファイター	3,391,500	K.M	ウルヴァリン 春麗 1cALL
5	ぷよぷよSUN	259,966	DRC	むずいALL MAX10
6	バトルガレッガ	13,650,290	BRC	ガイン 1cALL
7	バトルガレッガ	12,922,680	NSA	ミヤモト 1cALL
8	ティンクルスタースプライツ（キャラクターモード）	1,900,660	FTO	スプライツ 1cALL

通信欄 ●当店では、リアルバウト餓狼伝説スペシャルの入荷日より熱い対戦が行なわれております。またエクスチェンジャーは他のパズルゲームと比べてダントツトップの地位をつかんでおります。他、プリクラ機械の増設で女性人口が増え、嬉しい毎日♡越後屋㊇&MYM



ハイテクセガ廿日市店
広島県廿日市市本町4－22 ☎（0829）32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スカッドレース	2'16"80	000	ALL 初級1
2	スカッドレース	2'02"23	NO	ALL 初級2 夜
3	スカッドレース	2'50"46	K.N	ALL 中級
4	スカッドレース	2'44"05	AHO	ALL 上級
5	コラムス97	1,686	T.M	
6	アルペンレーサー2	1'41"555	Q45	初級 レースモード
7	アルペンレーサー2	1'59"237	Q45	上級 レースモード
8	リルバウト餓狼伝説スペシャル		多数の皆様	ALL

通信欄 ●当店では、全てのお客様に御満足していただけるよう、格闘ゲーム大会はもちろん、全員参加のビンゴ大会などを開催しております。お近くまでいらした際には、ぜひ御来店くださいませ。（廿日市アソブンジャー ぽわぽわ担当 HIR）

高宮ラッキーゲームセンター
福岡県福岡市南区高宮1－6－11 ☎（092）524－6557

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（山崎）	905,600	YMAねむりん	1cALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（タン・フール）	1,076,600	UMEバイリナー	1cALL
3	ソニックウイングスリミテッド（エレン&シンシア）	1,987,400	一刀両断之介	1cALL ㊚無
4	ストリートファイターEX（カイリ）	1,102,100	ごくながゞ"	1cALL ガル㊚ゴウ㊒
5	ストリートファイターEX（ホクト）	1,133,800	ごくながゞ"穴うめです	1cALL ガル㊚ゴウ㊒
6	マネーアイドルエクスチェンジャー（1人で練習）	名人	しょーへえ	1c64pts
7				
8				

通信欄 ●原さん、ヒレステーキ待ってます。 by ぽる～ん & ちょぴん

ゲーム えの木
高知県高知市旭町3－104 ☎（0888）25－3999

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	855,700	D.E	MASTER ギース倒す
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	810,300	K・K・K	1cALL
3	マネーアイドルエクスチェンジ	178,819	T.M みぞ○ちくん	LV.21 名人
4	バーチャファイター3	1'48"25	J.J	アキラ使用
5	バーチャファイター3	2'05"10	GOG	ラウ使用
6	鉄拳3		対戦者募集	
7	ストリートファイター3		絶賛稼働中	
8				

通信欄 ●対戦台が多くなり、大変熱くなっている今日このごろです。その他の機種もどしどしハイスコアお待ちしています。

AM ZiZZ 大竹駅前店
広島県大竹市新町1－2－3大竹ニチエービル1F ☎（08275）3－5994

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦球（VSモード）	2,200,530	PAO	10面
2	戦球（腕前判定モード）	2,968,750	SIN	L79 1259ボール
3	バーチャロン（ライデン）	5'16"62	D.W	ALL
4	戦球（最大連鎖）	5'34"54	RNA	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説	12連鎖	SIN	
6	ストリートファイターⅢ		2台入荷!	
7			入荷予定	
8				

通信欄 ●リアガロSP好評稼働中です。バーチャロンも家庭用が出た為か人気です。テムジン以外のキャラも使用度が高く2P側ではバイパーがテムジンを向いて使用率がNO1に、尚1P側もアファームドの使用率が1位のテムジンを抜きそうです。少しうれしい気が

ビデオ・イン・キャッスル
福岡県北九州市小倉北区京町2－2－16 ☎（093）551－5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ㊚付き(ジャッジスペア)	47,408,910	GMC.DURAN	1c ALL
2	バトルガレッガ㊚無し(チッタ)	8,895,950	○体マニア	1c ALL
3	バトルガレッガ㊚無し(ミヤモト)	7,919,290	POM	1c ALL
4	ストリートファイターEX（ケン）	1,394,500	B-rog in小倉 KAIKI嬢に捧ぐ	1c ALL
5	ストリートファイターEX（ガイル）	1,176,500	GMC.DURAN	1c ALL
6	X-MENvsストリートファイター	2,344,100	B-rog in小倉 ストライク男氏に捧ぐ	1c ALL 春麗・ストーム
7				
8				

通信欄 ●♪～ピルルルルル・・ガチャ・「はい、キャッスル店員Aです。只今、正月休みです。発信音の後に、メッセージをどうぞ・」ドカッギャー!!「遊んでねえで 仕事しろ!!」・・・ふぁ～い・・・

ビデオ&ゲームサークル デューク
愛媛県宇和島市丸の内4－4－20 ☎（0895）25－5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	わくわく7（ダンディ J）	16,944,900	アニマル・スピリチア	ALL G掲載 8回!
2	侍魂天草降臨（蒼月・㊎）	5'58"04	アニマル・スピリチア	ALL G掲載 9回!
3	侍魂天草降臨（右京・㊎）	6'28"56	アニマル・スピリチア	ALL G掲載 10回!
4	X-MENvsストリートファイター（リュウ&サイクロップス）	2,031,000	フランケンシュタイナー	ALL G掲載 38回!
5	ストリートファイターZERO2・アルファ(サクラ)サバイバル	3,108,400	フランケンシュタイナー（※初の300万!）	18人ALL G掲載 39回!
6	ストリートファイターZERO2・アルファ(豪鬼)サバイバル	2,946,500	ガイル3世	18人ALL G掲載 17回!
7	ストリートファイターZERO2・アルファ(サガット)サバイバル	2,676,800	宮崎薫明	18人ALL G掲載 29回!
8	ストリートファイターZERO2・アルファ(リュウ)サバイバル	2,550,500	ガイル3世	18人ALL G掲載 18回!

通信欄 ●F・シュタイナー、ZERO2アルファで遂に大台300万突破!まさに恐るべし!G掲載も39回!新人Aスピリチアも G登場3回目で、早くも10回掲載!RBSも入荷し、毎日、日替りでトップが交代!対戦も熱く超ヒートアップ展開中!

アミューズKSA
鳥取県鳥取市永楽温泉町111－B ☎（0857）21－3877

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	908,600	S・F	ALL テリー
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	775,200	BOM	ALL 秦崇雷
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,082,800	CBR	ALL マリー
4	バトルガレッガ	12,219,250	コンバット穴野	ラスボス ゴールデンバット
5	ぷよぷよSUN	124,376	SEJ-STF-SR やった ロースコア	ALL ムズイモード
6	マクロスプラス	2,306,820	コンバット穴野	1c2－2 YF－19
7				
8				

通信欄 ●とん吉ジャッキーのコーナーも今月で最終回。という訳で今回は彼の武勇伝を総括。93年卑身東京へ。マグロ定食、アースクエイク禁止台、無類のモーコンマニア、中でもストⅡとバーチャでの無敗伝説は余りに有名。最近は「シノラー」になりつつあるとか?!?

アミューズメント ラージ
福岡県山門郡三橋町下百町6－6第1栄和ビル1F ☎（0944）73－9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリー）	1,584,200	ちょ－甘い MUGEN	ALL SSS×10
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダック）	1,251,000	NAM	ALL SSS×!
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ジョー）	1,280,100	NAM	ALL SSS×4
4	ストリートファイターEX（リュウ）	1,266,800	パパへ 本当にダメだってば! MUGEN	ALL
5	侍魂天草降臨（天草）	3'28"64	運が悪い MUGEN	ALL 予戦2分19秒
6	デッドオアアライブ（かすみ）	2'10"26	父さん マジでアカンいやマジで DAL	ALL
7	レイストーム（R－GRAY2）	17,345,250	○学生はまずいですよ NBA	7面
8	プリント倶楽部（1→2へ）	42'27"	RYO&JAMA パワードライバー使用	1から2へのバージョンアップ

通信欄 ●ようやくバーチャ3が入ります。待たせてすみません。あと、大会を開く予定ですので、その時には、みなさんよろしく。
P.S. 女性のゲーマーを大募集中!気軽に来店&声かけしてください。
P.S. 2 父へ!○学生はダメよ!! by ナイト財団一同より

ゲーム ストリート
愛媛県西条市大町1699－4 ☎（0897）53－5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	11,418,690	SoDoM改	Gバット ラスボス
2	バトルガレッガ	9,334,180	S.H	チッタ B.HⅡ
3	蒼穹紅蓮隊	16,252,079	S.H	紫電 6面
4	ライデンファイターズ	32,114,250	SoDoM改	デバステイター 7面
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,046,400	You	ビリー ALL
6				
7	対戦者求む!	ストリートファイターEX	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	バーチャファイター3
8	ハイスコア求む!	ライデンファイターズ	バトルガレッガ	蒼穹紅蓮隊

通信欄 ●これが載るころには、ストリートファイターⅢと鉄拳3が入っていると思う。また熱い戦いが繰り広げられるだろう。それと当店のハイスコアだけど、常連とスコアラーのみなさんもっと頑張ってください。 by 締め切り前になると腹が痛くなるハイスコア担当者

ファミコンキッド出雲店
鳥取県出雲市今市町236－1 ☎（0853）23－8807

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X-MENvsストリートファイター	1,781,700	あおっぺ	ゴウキ・リュウ ALL
2	ザ・キングオブファイターズ'96	384,900	バンボウ	イオリ・ルガール キム ALL
3	リアルバウトスペシャル	973,900	ABC	ビリー ALL
4	パズルボブル	3,153,740	PGK	
5				
6				
7				
8				

通信欄 ●いよいよ待望のリアルバウトスペシャルが登場!鉄拳3も楽しみです。どんどん通ってハイスコアをぬりかえてください。また、当店ではますますマジックが絶好調!!未体験の方はぜひどうぞ。キングオブ大会優勝ボンゲー君おめでとう

ゲーセンマップ募集中です！

アミューズメントスペース31

大分県大分市大字皆春100－2皆春プラザ内　☎（0975）23－5000

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX（ほくと）	1,277,200	B-rog愛天使仕様	ALL
2	ストリートファイターEX（ケン）	1,296,300	カルシュームささぐB-rog	ALL
3	ストリートファイターEX（アレン）	1,300,300	超MMって超美樹原愛?B-rog	ALL
4	ストリートファイターEX（ダラン）	1,188,700	B-rog初号機	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ビリー・カーン）	1,936,700	ビリー使い	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダックキング）	1,223,700	ダック使い	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（チョンシュウ）	726,900	シン使い	ALL
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（アンディ）	1,121,900	DAI	ALL MASTER FIGHTER
通信欄	●3月終わりか4月初めにバーチャ3か鉄拳3かストIIの大会を予定しています。多数決で決めます。どうか来てください。スターが店員になりました。別府のみなさんバーチャやってますか?パイちゃん最近来ないなあ。永松くん元気ですか?パイすけ来いよ			

GAME EVEZOO

福岡県大牟田市新栄町16－9　☎（0944）43－4963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨	5'51"28	AOI	1cALL ナコルル　修羅
2	侍魂天草降臨	5'16"86	AOI	1cALL 蒼月　修羅
3	侍魂天草降臨	8'10"97	TAG	1cALL 幻十郎　羅刹
4	ライデンファイターズ	33,726,390	BAH	S-7 JUDGE・SPEAR
5	わくわく7	23,625,900	BAH	1cALL まるるん使用
6	レイストーム	13,683,500	ABC	1cALL R-G1使用
7	レイストーム	20,093,500	ABC	1cALL R-G2使用
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル		募集中	
通信欄				

ゲームイン　ナハII

沖縄県那覇市松尾2－22－19　☎（098）861－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	45,555,090	CBX ジャッジスピア	1cALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,569,600	UNE　ギース有	1cALL テリー使用
3	ストリートファイターEX		ホームラン?Cジャック+アレン	1c
4	ストリートファイターZERO2	3,371,000	ダジャレ研究会P×140C×12、SC×3	1cALL リュウ使用
5	デッドオアアライブ	3'09"	M.R	1cALL レイファン
6	マクロスプラス	3,752,590	UNEさと♡I YF19使用	1cALL 2周クリア
7	リアルバウト餓狼伝説（キム）	48人抜き	カッファンさとる	1c
8				
通信欄				

ゲームスポット　フォーカス

大分県大分市末広町1－1－5　☎（0975）32－4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダック）	1,297,600	FTO	ALLノーミス ギース有
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリー）	1,208,700	T・F	ALLノーミス ギース有
3	マネーアイドルエクスチェンジャー	670,327	CHAインドラ橋	ALLノーミス エクスチェンジャ
4	さるかにハムぞう	163,374	H.K	30面
5	ストリートファイターEX（ケン）	1,439,500	デカ・ジャージー	ALLノーミス
6	ストリートファイターEX（C・ジャック）	1,338,500	Mr.X	ALLガルダ無し
7	ザキングオブファイターズ'96（テリー、クラーク、アンディ）	1,075,500	FUMITAKA	ALL
8	首領蜂（B-TYPE）	58,373,100	H・K	ALL残×3㊣ 1周2550万
通信欄	●ハイスコアの申請がたまって書ききれなかった人ゴメンナサイ！出来るだけ新しいスコアラーは載せますのでこれからもよろしくお願いします。　あとH・Kさんの首領蜂のプレイ必見ですがこれ載ってる頃は怒首領蜂になってるかな?　2月9日　M・A			

WING CLUB

佐賀県武雄市武雄町大字昭和58番地1F　☎（0954）22－5411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ティンクルスタースプライツ	1,944,140	ベラボー ㊍ 参上あと20万	1c ALL メビウス　残×1
2	レイストーム	17,444,800	ポチ	1c ALL R-2 ㊣
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,377,800	えっぐ（ギース有）	1cALL ダックキング
4	蒼穹紅蓮隊	ハイスコア募集中		
5	Gダライアス	ハイスコア募集中		
6	ストリートファイター3	ハイスコア募集中		
7				
8				
通信欄	●当店WINGCLUBはバーチャファイター3も、2PLAY、100円でやってます。お近くの方は、ぜひ来てください。対戦も盛り上がっています。また、25人抜き以上でステキなプレゼントも用意致しております。P．S．橋本さんお元気ですか。			

新たに3店が載ります！

（すでに集計を開始中です！）

- **●ゲームランド　POPS**
  滋賀県彦根市高宮町太田2073　Book OFF 2F　☎0749（27）5759
- **●エンゼルランド徳大工前店**
  徳島県徳島市助任橋2-34-3苺ハウジング2F　☎0886（56）5044
- **●AMハウス　Mys**
  山口県下関市横野町1-20-16　☎0832（58）0417

以上の3店です。なお只今、あと5店ほど増やすため、お店の査定中です。
がんばっているお店がチャンスです（すでに送られてきている中からの査定です）。

狙うぞハイスコア!!2の次回の〆切日は、

5月5日（月）

を予定しています。

ゲーセンマップを募集しています！

狙うぞハイスコア!!2掲載店はもちろんですが、読者の方もオススメゲーセンも募集中です。こんなお店がある！とか、こんなゲームが置いてあるよ！等、簡単な紹介もOK！地図を付けて下記までお送りください。

〒101　東京都千代田区神田神保町1-26　新声社ゲーメスト
「狙うぞハイスコア!!ゲーセンマップ」係まで

ハイスコアラーの世界

いまいちばんの盛り上がりはバトルガレッガ。「まだまだこれから、一波乱も二波乱もありそう」(S．I氏談)

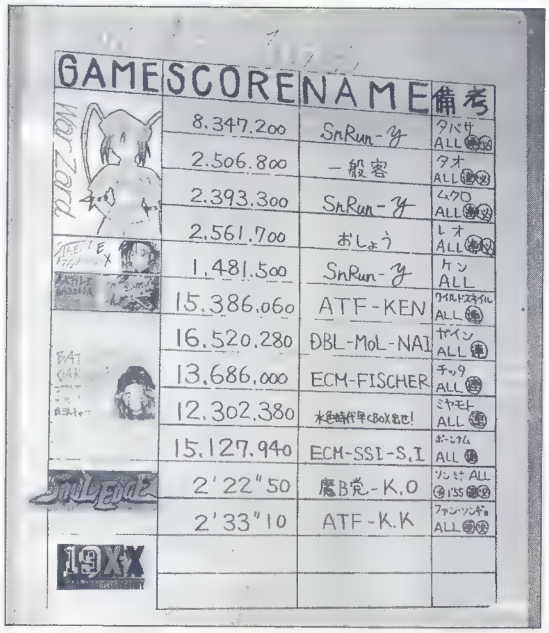


第10回 トミームナコ

住所／群馬県高崎市本町３－69
電話／(0273)25－2906
営業時間／10：00～23：00
定休日／年中無休
筐体数／60台くらい
スコア常連／いる時間帯は19時すぎ
担当：きらり屋

2月らしい気候に加えて、何でこんなに?というほど強い風の吹き荒れる1日でした。寒さは厳しいわ新幹線は遅れるわ（しかも日帰り）で、ちょっぴり設定ハードな取材でした。

JR高崎駅から歩いて約15分のトミームナコが今回の目的地です。前もって聞いておかないとかなりの確率で見過ごしてしまいそうな入り口には、店名の書かれた看板はありません。しかし「オール50円」という看板があるので、その前の店をよーく見るとそこが目的の場所だとわかりました。ゲーセンという雰囲気と外観があまりにかけ離れているので一瞬だまされそうになりましたが、中を覗くと、昼間っからバトルガレッガで稼いでいる人を発見。もはや間違いなくこの店でしょう。



GAME	SCORE	NAME	備考
Warzard	8.347.200	SnRun-Y	タバサ ALL
	2.506.800	一般客	タオ ALL
	2.393.300	SnRun-Y	ムクロ ALL
	2.561.700	おしょう	レオ ALL
	1.481.500	SnRun-Y	ケン ALL
	15.386.060	ATF-KEN	ワイルドスネイル ALL
	16.520.280	DBL-MoL-NAI	ヤイン ALL
	13.686.000	ECM-FISCHER	チャッタ ALL
	12.302.380	水色時代早くBOX出せ!	ミヤモト ALL
	15.127.940	ECM-SSI-S.I	ボーナム ALL
SOUL EDGE	2'22"50	魔B党-K.O	ソンミナ ALL
	2'33"10	ATF-K.K	ファン・ソンギョ ALL
19XX			

店の奥のほうへ進んでいくと、右手の壁にこのスコアボードがあります。

天井がないゲーセン

扉をあけて入ってみると、ずっと奥のほうまで細長～く店がつづいています（実は入り口からは想像できないほど広いんです!!）。半ば辺りにあるカウンターを通り過ぎて奥までいくと、店の突き当たり付近の筐体10台ほどの電源が消えているではありませんか。不思議に思って聞いてみると、

「全部の電源を入れると店内のブレーカーが落ちるんです」

なに～!!そうだったんですか、これは失礼。



奥に広いトミームナコの店内。カウンターの向かいの並びにガレッガが3枚も動いていました。

というのも、トミームナコってもともと玩具屋さんだったんですよね。それを途中でゲームセンターに衣替えしたために、店内に置かれた全筐体に一斉に電源を入れて動かそうとするとムリが生じてしまうのでした。

そして店の一番奥から入り口のほうを振り返った私は、その光景に唖然としてしまいました。本来そこにあるべきはずの天井が、ないのです（不思議な光景）。入ったときには気付きにくいのですが、見上げると入り口から店の約3分の1まで、天井の板がないのです。まさに大丈夫かコレという感じ。いやぁこんなゲーセン、かつて見たことなかったです、ハイ。

一般客があまり多くないこの店では、夜になると見渡すかぎり常連ばかりということも珍しくないようです。

そんなトミームナコが玩具屋から商売替えをしたのが5、6年前。ハイスコア集計を開始したのは約3年前で、最近では一部の間で、バトルガレッガが盛り上がっています。



ボーンナムプレイ中のECM-SSI-S・I氏。

取材したこの日も、バトルガレッガが3枚も持ち込まれて稼働していました。いろんな場所から人が集まっていたので、わりと様々なキャラのプレイを同じゲーセンの同じ並びで見ることができて、圧巻でした(4号機、チッタ、ボーンナムetc…)。
この分では、ガレッガの人気は当分衰えないでしょう。

そして常連紹介

トミームナコで4号機をやっているATF-KEN氏は、ここだけの話、ガレッガのやりすぎで倒れた人です(詳しくは、後のマンガでどうぞ)。初めて全一を取ったのはグラⅡで、時期を置いてアウトランナーズや鉄拳2verBなどで誌面にその名を飾りました。最近ガレッガのお陰で、知り合いが増えたということです。
ボーンナムのECM-SS-I S・I氏は、シューターの地大船でその才能を目覚めさせ、F/Aや魔法大作戦などで全一をとり、今は仕事の関係でムナコの常連です。
ATF-D氏は、かなり激しい人生を歩んでいる人で、なんとパチプロをやりながら、アウトランナーズでは250万円くらい注ぎ込んで、すごい暮らし(一日一食当たり前)をしていた人でもあります。リバレーションをはじめ、豪血寺一族、レイブレーサーなどで全一を取っていますが、彼の身の上話は危険すぎて、ちょっと載せられないですぅ。

ATF-K・K氏は、パワードリフトやアウトランナーズ、レイヴレーサーなどで全一を取っています。
SnRun-Y氏は、KOF'96やサムライスピリッツ天草降臨などで全一を取っている若手のスコアラーです。トミームナコが玩具屋から転身した当時からこの店を知っている数少ない常連の一人で、

トミームナコのシューターたち


ATF-KEN氏。見守るK・K氏の目も、真剣そのものです。

まずはS・I氏。1つのゲーム、1つのキャラをやりこんでいる間は、他のゲームには手を出さないのが主義だとか。
「初めはそうじゃなかったんですけどね。大船にいた頃のF-SCHER氏の影響なんですよ。それまではいろんなのに手を出してたんですけど、自分は複数のゲームを同時進行できるタイプじゃないって気づいたんで」
S・I氏は以前大船に住んでいたのだが、スキー場の仕事の関係上、いまは群馬県の、ムナコから車で約1時間半もかかる場所に住んでいる。家が山の上なので、いったんムナコまで来ると、家に帰るのが大変だとか…。そのため、友人のKEN氏宅に泊まることもよくあるそうだ。KEN氏とは、ガレッガのことでしょっちゅう熱く語り合うらしい。
「トリはもっと早く出したほうがいいんじゃないかとか、お互いの欠点を教え合ったことがプラス効果を生みましたね。入沢君(S・I氏)は山から下りてくると帰るのが面倒だから、10日とか15日間とか僕の家に泊まっていくんです。そうしたら泊まっている間は、夜中僕の家に帰ってパターン研究、昼間はムナコで基板つなげてまた研究と、まさにガレッガ三昧の毎日。そんな生活だから、親ランクを下げるのには気を使いました。あんまり怒りが溜まらないようにね(笑)」
と語るのはKEN氏。S・I氏とともに、まだまだガレッガはヤリ足らないといった感じで、むしろこのへんでようやく折り返し地点だとか。まだまだ研究の価値アリといったところか…。
ガレッガが稼働してから○1年が経ちましたが、この時期で折り返し地点とは…。スコアラーの熱意にも、そしてゲームの奥深さにも驚かされました。
そして、これからもS・I、KEN両氏は、納得のいくまでトコトン研究を重ねていくことでしょう。頑張ってほしいところです。



①トミームナコの特徴(ナイスなところ)は、どんなところでしょう? ②あなたが通う理由、思い出などでも可。

○やすい、友達が多い
○まったりしている所
○①持ち込み可能、メンテナンスを自由に出来る。②気の合う仲間がいるので。
○とてもいやすい。
○人が少なくてゲームしやすい。
○明るい(雰囲気が)
○スコアラーがいっぱいいるし、安い。
いまどき50円はナイ。
○対戦が強い
○・全ゲーム50円
・まったりできる
・通う理由は店員だからと知り合いが多いから

大賞 名前がへんなところ

あなたがトップを狙う上で気をつけているコトは?

○よくねる
○花粉をさける(3~4月は出ない)

あなたが全国トップを狙う理由

○ベストとベーマがが出てるから
○なぜって? それは、そこにゲームがあるからさ

その他(?) 塩沢くん 30といわずもっと生きてくれい



常連の皆さん。前列左から、ネギ、使鳥屋、魔B党ーおしょう、SunRunーy。後列左から、ATFーKEN、ATFーD、ATFーREV、もぎちゃん、ATFーF、ATFーK・K、ECMーSSーS・I（敬称略）。







現在ムナコで店員をやっています。

メンテ関連を受け持っているネギ氏は、19XXをやっている若手のスコアラーです。ムナコの19XXの台は、つながれば点が出るということで彼専用台みたいになっていました（彼自身の写真と、某氏からの激励のお言葉が貼ってあります）。

ATFーREV氏は、レーシングヒーローで全一を取っているドライブゲーマーです。寝ながら扇風機を敵車と勘違いして押しのけた話など様々なドライブゲームのことを話してくれましたが、「コーナリング職人のD氏から比べれば、まだまだ…」と言っていました。

出前が充実してます ムナコ飯屋情報

実は今回、読者の声にお応えして「遠征者も安心！使えるメシ屋マップ」なるものを載せようと思って聞いてみたのですが、あまりオススメの店がないということでした。しかし一般人が少ないので、持ち込みメシが可能です。出前を取ったり弁当屋で買ってきたりして、かなり落ち着いて食べることができます。取材組もこの日、常連に紛れてとった上カツ重を、店の奥で電源の消えた筐体に囲まれて5、6人でほおばりました。いや〜これがうまかった!!ムナコへ行ったらメシは出前で問題ないでしょう。

驚異の落ち着き度 虫さえ出なけりゃな〜

トミームナコでは、夏になるとゴキブリがよく出て（冬でも油断してると出るそうですが）、その他の自然の昆虫たちが集まってきます。退治しても退治しても天井が抜けているため不毛なので、仲良く共存する道を探すしかなさそうです。しかしKEN氏がガレッガをプレイ中に一度ゴッキーが飛んできたこともあったそうで、あまりいい点のときなんかは気合オーラで焼き落とすしかないでしょう。

それにしても驚くべきは、ムナコのあのくつろぎ度です。ダベれるスペースがあって、ほどよく居心地よくて、最高です。

若い力が多く、他店ともわりと行き来があるムナコの今後に、さらに期待できそうです。

COMIC GAMEST
月刊コミックゲーメスト

1997 5月号 3月29日(土)発売!! 定価490円

表紙&巻頭カラー44P

少年漫画の王道を行く真鍋譲治が放つキッズアクションコミック！

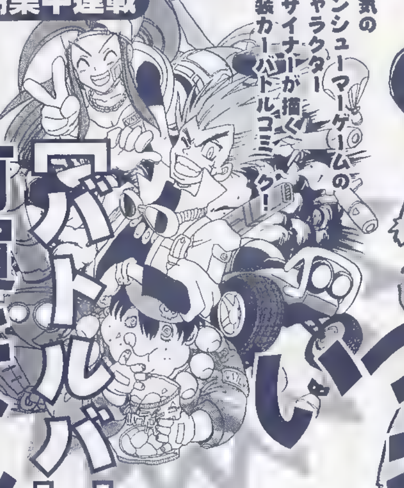
『お好みランチボックス』 真鍋譲治



短期集中連載

人気のコンシューマーゲームのキャラクターデザイナーが描く武装カーバトルコミック！

『バトルババ』 有賀ヒトシ



好評連載陣も絶好調!!

[さくらがんばる！] 中平正彦
[ザ・キングオブファイターズG] 鷹岬諒
[連攻生徒会] 小川雅史
[ウォーザード] 伊藤真美
[鉄拳DISTRUCTION] 式田真史
[みんなはどう？] G=ヒコロウ
[CONTINUE?] ひさの瑠珈
[ダブルハピネス] 新名あき
[ネコソミコン] あきよしよしあき
[ゲーパロ4コマグランプリ]
[エクスカリバー！] 巣田祐里子

イラストエッセイ／コラム
「造形的倶楽部」
司淳「Gun Blue」
シンチエッセイ
森田屋すひろ

ワールドは投稿者(キミタチ)が創る!!

GAMEST WORLD ゲーメストワールド

VOL.17 AB版 540円

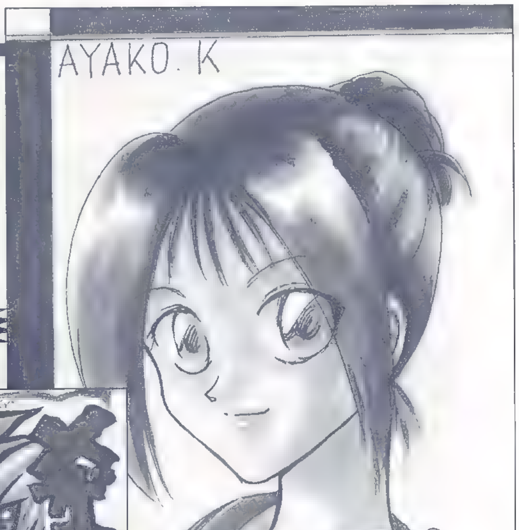
3月25日発売

特集 ポリゴン格闘&エヴァンゲリオン

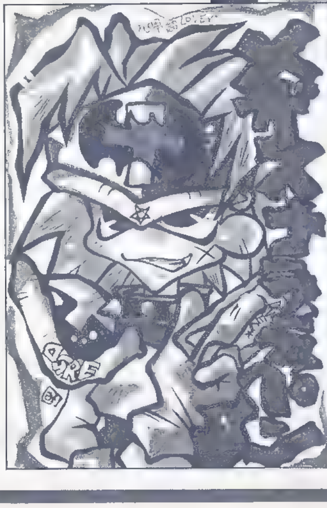
今が旬のポリゴン格闘ゲーム、そして映画も公開のエヴァンゲリオンの2大特集！
どちらも魅力をたっぷり見せます！

強力連載コーナー
同人誌パラダイス、Changing、コミックシアター、フリーマーケット、ワールドジャングル…その他パワフルコーナーがいっぱい！

原稿募集
■ゲーメストワールドでは、常時投稿を募集しています（詳しくはゲーメストワールドを見てね）。あて先は下記まで。
〒101東京都千代田区神保町1-26 (株)新声社
ゲーメストワールド「○○○」係
※○○○はコーナー名を書いてね



(▲東京都 かたぎり満夕さん)



(◀福井県 幹野聡さん)

4月15日号プレゼント

締め切り 4月15日(消印有効)
発表 7月15日号
(応募は今号とじ込み葉書のみ有効)

なんやかんやでいつのまにか季節は春や。春いうたら始まりの季節。それぞれの目標に向かってがんばり始める時期やな。このコーナーも立て直していかなあかんな。まあ、ぼちぼちいこか。

ゲーメスト編集部提供 ④パナツインロング

1名様

アーケーダーの第一歩はコントロールボックスから。スタンダードな機能が集約されたムックチーム御用達の逸品をキミに！ぽーんと投資して最新ゲームに燃えるか、思い出のレゲーでナゴムかはキミ次第や。

ゲーメスト編集部提供 ③㊙生写真

10名様

生写真。な～まじゃ～しん！いったい何の、どういう写真やねん！それは恥ずかしいのんか？原宿とかで売ってるんか？世紀のスクープやったりするんか？答えは当たってからのお楽しみでございます～。

ゲーメスト編集部提供 ②各社プライズキーチェーン

20名様

はいはい、性懲りもなくやってきました『狩リノ時間』！本能の赴くままにゲットし、使命感の促すがままにご提供！よう続くなぁ。某編よ。え？今回もガ○ャ○もので攻めるんか。ほんま好きやのう。

カプコン提供 ①AOUショーカタログセット

10名様

ショー明けのお約束、カタログプレゼント！今回はカプコンさんから、おなじみショー名物ごっついバッグとカタログ、ポスター（ストⅢ＆セイヴァー）、さらにピンバッジをまとめてご提供や！くう～、泣かせるのう。

セガポリスプレゼント当選者発表

セガサターン本体
森本真樹君 大分県
安部 章君 北海道
岡崎友紀君 千葉県
川口奈緒子さん 山梨県
千坂亜希さん 埼玉県

コントロールBOX
市川絵理子さん 東京都
藤本昭典君 茨城県
瀧 秀行君 神奈川県

ST-V基板セット
竹内康示君 香川県
宮代夏未さん 静岡県

ST-Vロム
野嶋剛史君 佐賀県
多田淳也君 北海道
木村秀美さん 大阪府
辻 達也君 奈良県
石川篤史君 香川県

サターンソフト
最上紀有さん 神奈川県
大久保 順君 東京都
野津圭司君 広島県
山下祐子さん 愛知県
迫下早苗さん 長崎県
金子麗子さん 埼玉県
山口めぐみさん 千葉県
牧野 慎君 富山県
中條秀樹君 岐阜県
大橋寛子さん 愛知県
佐藤かおるさん 千葉県
三浦志津江さん 北海道
森田 功君 大阪府
浅田江里さん 石川県
加納万寿夫君 大阪府
関根祐也君 東京都
畠山けんじ君 東京都
井本公子さん 岡山県
岩坪 浩君 滋賀県
菊池有樹子さん 茨城県
木村朋美さん 北海道
小澤真人君 北海道
野口広大君 東京都
小松祥平君 神奈川県
桑原幸一君 神奈川県
堀井誠人君 茨城県
池田昌史君 東京都
千葉邦彦君 神奈川県
奥平 尊君 大阪府
野口知之君 神奈川県
西村雄一君 福岡県
藤島 哲君 鹿児島県
重友宏之君 兵庫県

寺田隆広君 滋賀県
板坂智央君 大阪府
本間香苗さん 新潟県
伊藤紫乃さん 岐阜県
水谷幸生君 東京都
石黒勝也君 神奈川県
佐野健太君 徳島県
岩崎健治君 北海道
中西和光君 静岡県
榎本浩樹君 東京都
森笹和広君 鹿児島県
西田幾多次君 兵庫県
上野和広君 千葉県
長谷川賀史君 大阪府
小口晶史君 栃木県
本田 剛君 福島県
角田匡和君 栃木県
松本 健君 神奈川県
佐伯達郎君 愛媛県
住田圭司君 石川県
青土竜平君 青森県
石塚恒平君 広島県
藤田道春君 大阪府
高井陽年君 北海道
武井昭智君 神奈川県
渡波順也君 福岡県
小林勝平君 岡山県
杉本智之君 愛知県
森下潤一君 愛知県
多島田 充君 大分県
加藤秀和君 長野県
山田勝司君 静岡県
今井伸二君 群馬県
伊藤宗成君 福岡県
藤田正之君 茨城県
戸田隆司君 大阪府
今田裕史君 京都府
戸来隆章君 神奈川県
小出 初君 東京都
横山朋子さん 岡山県
川西清嗣君 東京都
井上和也君 愛媛県
後藤 洋君 埼玉県
長屋博久君 福岡県
山口良治君 富山県
板巻則臣君 千葉県
藤原克美さん 兵庫県
藤田つよし君 岐阜県
原崎明美さん 静岡県
佐久間 誠君 東京都
戎居孝昌君 兵庫県
加藤恵子さん 愛媛県

次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE
毎月15日・30日発売

新技バキバキ紹介だ！
鉄拳3（ナムコ）

強いあいつを倒せ！
ストリートファイターIII（カプコン）

弾避けの面白さを追求せよ！
怒首領蜂（アトラス／ケイブ）

リアルバウト餓狼伝説スペシャル（SNK）

ストリートファイターEX（カプコン／アリカ）

これが勝利の鍵だ！





至高の新作！究極のニューゲーム!!

ホラーガンシューティング！（セガ）
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド



完成が見えてきた！（セガ）
バーチャストライカー2

しゅっぽしゅっぽしゅっぽ～！（タイトー）
電車でGO！



コミカルポリゴンシューティング！（コナミ）
とべ！ポリスターズ

期待のシューティング！？（彩京）
ソルディバイド

ブランニュースターズ（ジャレコ）

トップスケーター（セガ）

急告!! ■新声社と一緒に、修羅場を乗り切っていただける誌面デザイナーさんを募集しております。とにかくご一報ください！よろしくお願いします。
担当／霜田　電話／03-3293-9324　締切／地球崩壊まで

■攻略＆紹介　バーチャファイター3（セガ）／マジカルドロップIII（データイースト）／GTI CLUB TWIN（コナミ）／スカッドレース（セガ）／紫炎龍（童）／ハイパーリアクション2（サミー工業）ほか
■連載・ほか　ゲーメストアイランド／設定原画資料集／DISK BOX ほか　※この告知内容は変更する場合があります。ご了承ください。

ゲーメスト次号(No.192)は **3月29日(土)発売!!**

予価530円



●ふらり譲言。手紙を出すときに、差出人の住所氏名をちゃんと書かない人がけっこう多いが、郵便事故の原因になるし、受け取る相手にも失礼だ。郵便番号まできちんと書くようにしよう。また、伝言板コーナーについていえば、なければ選考対象になりません。郵便の基本マナーを守れない人を、自分のコーナーで紹介なんて、僕にはできません。他人に郵便を使っての連絡を求める以上、ます自分の郵便マナーを再確認しよう。（APAPA）



●そのコーナーはあっても、たいていその中に入っていない、リック・スプリングフィールドのアルバム「TAO（タオ）」を足で回って探しだした。中学生の頃聴いていたのだけれど、作品の持つ音色はどうして全然97年でも通用するじゃないの！ゲーマー用語風にいえば、非常にサイバーな曲（否テクノ？）で格好いいのだ。詞もね。心の支えになるものっていろいろあるけど、これもその1つ。急に聴きたくなったってのがちょっとね。（KAL）



●大学も春休みに入り、なんとなく仕事もしないでいると、驚くほどダメな人間になりました。不思議なことになにもしないでいると、なにかをやろうという気力がだんだんと失せてくるもので、寝てるかゴロゴロしてるかといった「人間のくず」チックな生活を送っています。原因は分かってるけど、どうせ4月になれば忙しくなるのは目に見えてるので、今は充電期間と称してせいぜい怠けてみようと思ってます。（年度変わり後の爆発に期待　ぴぐ）



●自分がつくづくコモノに思えて仕方ない今日このごろ。後で嫌な思いをするのは自分なんだし、嘘をついたり虚勢を張ったりするのはやめようね。さらには金もないんだし。と一人で納得。でも周りには感謝しなきゃね。話変わってフルハウスが終わり、楽しみが1つ減ったかなと思いきや、後がまの小公子が最高。ハウス劇場もいいが、実写だと非常に雰囲気が良い。やっぱり世界のイメージって大事だね。（只今、長崎萌プロジェクト進行中Ace）



●鉄拳3の発売が楽しみである。この号が発売されるころには新作として出回っているだろう。今回もキッチリやり込みたいぜ。ライター陣も気合い入っているので攻略も期待してね。
　遅ればせながらギャザリングにハマった。編集部では毎週金曜はリーグ戦を開いてレベルアップを図っているが、本当に強くなってるのか!?って感じ。友人にも布教活動を行い、現在メンバー急上昇中。やっぱり対戦相手がいるといいね。（がっちん）



●こないだやっとプレステとサターンを手に入れた。おかげで昔は年に1、2回RPGなんかをやるぐらいだったのに、ここ数日で10年分ぐらい遊んでしまっている。いや〜しかし今のソフトはかなりキテル。中でもヤバかったのがヒューマン一連の恐怖ゲー。マジ泣き入るねアレは…。ほかにはまってんのがシャイニングホーリーアーク。現在49匹ピクシーがおるんやけど最後の1匹がど〜してもみつからへん（ボーリスどこおんねんボケ！）（しじみ）



●KOF'96で初心者救済計画の反響のお便り、本当にありがとうございました（なんと数百通!!）。私が書いた記事の中では最も好評でした。あまりの人気ぶりにVF3やストⅢでも連載するそうです。初心に帰るって大切ですよね。私が書く予定なのが今年出るセイヴァー。難しそうだけどがんばるんで応援してね。ハガキのコーナー名は「教えてVS・P鈴木宛」ってことで。早すぎだって？そんなこたないよ。（パイロンバスのP・鈴木）



●今回のAOUショーではセイヴァーやGダラ、まぁまぁってかんじであった。そんな中で光ってみえたのがバトルサーキット。これはまじでいい!!と思っているのだが、周りの声はやや今ひとつといったところ。そこでふと思ったことがひとつあって、それは「俺ってアクションゲームならなんでもいいんじゃないか？」ということ。実際そういう部分が多々あるので、世の中にアクションゲームが次々と出るのを夢みるのであった。（MVP）



●AOUショーの隣で開催されていたMACEXPOで、マックを安く（でも高いよ）購入。イラストソフトを勉強しようと思ってます。賛否両論のインターネットは興味あるので絶対やるつもり、楽しみだなぁ。話は変わってスキーネタですが、ずる先生ご指導の下ようやくボーゲンから脱出できました。このまま体に覚え込ませるべくスキーに通いたいのに、すげ〜貧乏です。この時期に〜!!（あと、ねこパンチが直ればなぁ〜きらり屋）

OPINION 論

ゲームの原点を見直そう

石井ぜんじ

ゲームの面白さというのはいろいろあるが、アーケードゲームで大事なのは、あとをひく面白さがあるかどうかだと思う。つまらないゲームだったら、次にお金を入れてくれないのがアーケードゲーム。それを考えれば、当然のことであろう。

そのことから考えると、最近の大型筐体ものには、そういうまたプレイしたくなる要素が少ない感じがする。みんなでワーイと遊んでとりあえず楽しくても、またやりにちょくちょく出かけるかというとそうでもない。

都会のゲームセンターでは、不特定多数の人が訪れるので、それでもなんとかやっていける。しかし、リピーターの多い、都心から少しはずれたゲームセンターではそうはいかないだろう。筐体の値段が高いなら、なおさらである。

大型筐体ゲームは、画面の迫力だけである程度の人をひきつけることができるものが多い。だが、それだけでなく、何度もプレイしたくなるような"ゲームの香り"がしたほうが、より遊ぶ気になるのではないだろうか。

何度もプレイしたいと思う"ゲームの香り"とは、だんだんうまくなっていく学習効果によるところが大きい。学習効果を表現する方法はさまざまだろう。覚えてうまくなるだけでなく、風変わりな操作に慣れるとか、ルールに詳しくなるとか、先に進めて嬉しいと感じさせるシステムなど、いろいろある。

このように抽象的に書くと、マニアしかやらない難しそうなものに感じてしまうかもしれない。しかしちょっと工夫すれば、普通にワイワイ遊べるが、隠し味としてやりこむ価値のあるゲームにすることはできると思う。

もともと、スポーツは記録への挑戦という側面がある。だからこそ、シミュレーションとして作ってもゲームとして面白くなる。デカスリートは、記録という得点システムが何度もやる気にさせる大きな原動力だったと思う。スポーツはゲーム的なのだ。

現在はやっている対戦格闘ゲームは、ゲームとしてものすごく深く考えられ、煮つめられてできている。シューティングゲームも同様だ。この2つのジャンルは、今やあまりにもマニアックになりすぎている。だが、だからこそ面白いというのも事実である。

それに比べ、大型筐体ものや他のジャンルは、逆にあまりにもゲーム性が薄い。両極端であって、中間のゲームが無さすぎるのだ。対戦格闘、シューティングだけがゲームではない。ゲームはゲーム。ゲーム性が深いほうが、どんなジャンルでもヒットするのが原点ではないだろうか。

表紙の裏をとれ

鉄拳3から闘神と仁です。なんかまた覚えること多そうですね。しかしナムコのCGはすげぇですよな。ソウルエッジの家庭用デモは泣きもんですよ。いや〜んサターンしかもってね〜のに。欲し〜。
あぅ…なぜどこのゲーセンも品揃えいっしょ？わくわくは地元（保谷ね）にあるからいいけどさ。でもゲーパ（江古田）にドルアーガ。うれしい。
古えゲーマー藤原

■待って〜もうひとこと

いよいよ3月30日(日)、第14回ゲーメスト杯争奪「ストリートファイターEX大会」が、新宿三省堂ホールにて行われます。選手・ギャラリー受付も終了してしまいましたが、当日は補欠も出る可能性もあるので、来てみる価値十分！コスプレ大会もあるし、期待のカプコン新作フリープレイもあるから、「今さら…」と言わず、ぜひ足を運んでみてください。お待ちしております。（こーじ）

GAMEST　4月15日号

■平成9年4月15日発行　第12巻6号通巻192号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS−N,O　C・LAN　KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ　田渕健康　立飛多　アディオスToshi　がっちん　ギィ　ACE　K−TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN　ハマー　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫　しじみ　借金　ゆーちゃろー　KMT　CHU　P・鈴木　河本きらり屋　RED　京城　フニャ夫　スーさん　猿渡雅史　霜田和人　鈴木規康　辻本圭介　山下浩志　北裏裕章　田川祐一郎　青木珠美　二田祐樹　入澤英明　吉田和真　松田史征　花沢貴宏　嶋田雄吾　松原法史　斉藤也寸志　野口孝広　小沢英樹
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢　ローリングストーン　エジマ企画　溝端ひろみ

夢のままでは終わらせない。そんなキミの明日を応援したい。

97年度体験説明会

開催日　3月22日(土)

時間　PM2:00 ～ PM5:00

場所　本学院



21世紀が求める新しいクリエイターのために
■マルチメディアクリエイター科（2年制）

ゲーム商品化へ学院のバックアップ
■ゲーム開発研究科（3年制）

ゲーム業界まで広がる活躍のフィールド
■アニメーター科（2年制）

願書締切迫る！

本科【全日制】　現場直結主義でクリエイターを養成　97年度生願書受付中

■ゲームクリエイター科（2年制）
●ゲームデザイナー●ゲームプログラマー●ゲームシナリオ●ゲームプランナー

■ゲーム開発研究科（3年制）
●3年間のカリキュラムと学院の支援制度でゲームの製品化をめざす

■ゲーム企画シナリオライター科（2年制）　新設
●ゲーム企画●ゲームシナリオ

■マルチメディアクリエイター科（2年制）
●CD-ROMソフト制作●パソコン通信/インターネット●デジタルサウンド●映像処理●マルチメディア検定資格

■CGアニメクリエイター科（2年制）
●CGアニメ●CGデザイン●CGアート●CG検定資格●3Dアニメ●ゲームグラフィックス●CGキャラクターデザイン

■アニメーター科（2年制）　新設
●キャラクターデザイン●ゲームアニメ

■声優タレント科（2年制）
●アニメ声優●洋画吹き替え●ゲーム声優●ナレーター

■コミック科（2年制）
●ファンタジーコミック作家●少年マンガ家●少女マンガ家●コミック編集者

■ノベルス・ライター科（2年制）　新設
●ファンタジーノベルス●SF●コミック原作●音楽ライター●シナリオライター●ゲームライター

19:00から学べるプロへの近道　授業時間（19:00～21:30）

■ゲームクリエイター専科
□ゲームクリエイター基礎コース（週1回／6ヶ月）
●ゲームクリエイター（プロ）への入口
□ゲームプログラムコース（週2回／1年制）
●ゲームプログラマー●ゲームデザイナ

■CGクリエイター専科（週1回／1年制）
●ゲームグラフィックス●CGアニメ●3D-CG●CGデザイン●CG検定資格

■インターネットクリエイター専科（週1回／6ヶ月）　新設
●ホームページ制作●通信ネットワーク

■声優専科（週1回／1年制）
●洋画吹き替え●ゲーム声優●ナレーター

■アニメーター専科（週1回／1年制）
●キャラクターデザイン●ゲームアニメ

■コミック専科（週1回／1年制）
●ファンタジーコミック作家●少年マンガ家●少女マンガ家●青年マンガ家

■ノベルス専科（週1回／1年制）
●ファンタジーノベルス●SF●コミック原作●ジュニアノベルス●シナリオライター●ゲームライター

■アニメーション演出専科（週1回／1年制）　新設
●セル/デジタルアニメ演出●絵コンテ●表現テクニック

■ファンタジーイラスト専科（週1回／1年制）　新設
●ファンタジーイラスト●小説さし絵●キャラクターイラスト

文部省認可（財）CG-ARTS協会認定CG教育校

アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8　最寄駅／JR山の手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分　東急東横線「代官山」徒歩7分

学校見学随時受付中！　資料・説明会のお問い合わせ　0120-41-4600

入学案内書無料進呈　【申込方法】官製ハガキまたはFAXにて下記項目を明記の上、右記宛先までお申し込みください。
1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望学科、7雑誌名

〒150 東京都渋谷区東2-29-8
アミューズメントメディア総合学院　ゲーメスト③係
FAX.03-3406-5070

開幕ダッシュで豪快に攻略



いきなり3面まで大攻略。そして1面の稼ぎ攻略も一気にいくよ。

担当：RED&MVP

今回は皆に怒首領蜂の面白さを知ってもらおうと、一気に3面まで攻略していこうと思う。

そして楽にクリアするための秘訣も教えよう。

蜂を出そう

各面ごとにきちんと13匹ずつノーミスで出していくことでどんどん点数の入っていく蜂。これはボスで死んでも別にOKで、道中さえノーミスであればいい。

はっきりいって蜂による稼ぎはデカイ。最終面まで育てれば60万にもなるのだ。最終面だけで226万4000点も入るのである。

さて、この蜂をどうやって出すか?について1つ注意がある。基本的には蜂がいる場所にレーザーを当てないといけない。しかも蜂は場所によって画面下部までこないと存在判定がないところもあるので、やや見つけにくいかもしれない。

そして重要なのがレーザーを発射した瞬間。正確にいうとレーザーの先端部分を当てないといけないということ。したがって蜂がいる場所の下から・レーザーを撃ち直さない・といけないのである。これは忘れがちなので注意しよう。

ボスHITの謎

ボスにレーザーを当てていくと画面上部にHIT数が表示されていく。

これはレーザーを当てている時間だけ上昇していくもので、ショットにしたりボスにダメージを与えてないときは、だんだんHIT数が減っていくのだ。

このボスHITは面クリア時にボーナスとして加算される。その計算法はというと、

●ボスの基本点にボスHITを%として計算

となっている。従って100HITしていたら、単純にボスの基本点が加算されるということになる。

通常クリアボーナスの段階でボスの基本点はあらかじめ入っているので、100HITならボスを2体倒したのと同じというわけだ。

ボスの基本点は1面30万、2面40万、4面60万、と上昇していくので、後半にいけばいくほど1HITの重さが重いということになる。

各ボスには体力メーターがあり、これが赤くなるとレーザーボム1発で破壊することができる。しかもこのときのボスHITの上昇のしかたがすさまじく、一気に150HITぐらい上昇するのだ。これは、ボムMAXで再度ボムを取って発生するMAXIMUM状態には遠く及ばないが、一番安全な方法であり、クリア重視の人にはおすすめの稼ぎ方である。

クリアの後で稼ぐ

このゲームは点数が増加すれば残機がどんどん増えていく。要するに点数を稼げばそれだけクリアが近くなるのだ。

かといって極限まで稼ごうとするとかえって死にやすい。そこで簡単かつ安全に稼ぐのが頭のよいクリア法というわけだ。

稼ぎの究極はやはりMAXIMUM状態をいかに持続させるか（毎秒1万3200点に倍率がかかる）ではあるが、これは同時にボムを使えないということなので、まずは無視。それよりも比較的簡単な1面とかの稼ぎを重視していこう。

また、ボスはレーザーボムで倒していくといいだろう。

稼ぎ方について

初級

初級は安全重視ということで、

①ボスをレーザーボムで倒してボスヒットで稼ぐ

②簡単な1面をつなげる

③蜂をすべて出していく

この3つを達成すればいいだろう。特に2面ボスは体力が赤くなると途端に強くなるので、迷わずレーザーボムだ。



ボスHITで楽して稼ぐのがいいだろう。

中級

ちょっと冒険をしてみる中級者は、

①HIT数の高いコンボを狙ってみる。つなげ方を研究しよう

②MAXIMUMをできるだけ粘ってみる

この2つについてがんばってみるのがいいだろう。ただし無理は禁物。



各面のコンボを考えてみるのがいい。

上級

上級者はもう死を恐れず、すべてをパターンにして、

①ノーミス

②MAXIMUMをクリアまで継続（要はノーボム）

③コンボを完全にパターン化にする

の3つにおいて究極を目指すのみ。だが恐らく非常に難しい道のりであるのは確かだ。



MAXIMUMだけは死ぬよりも優先って感じ。

STAGE 1

1面前半190HITパターンを紹介。

担当：VMT-RED

190HIT

1面は特に難しいところもないので、数回プレイして慣れれば死ぬことはなくなるだろう。少し慣れたら、ぜひコンボをつなぐプレイにチャレンジしてみよう。

今回のパターンはスタートから中ボスまでを一気につなぎ、190HITをたたき出すというもの。もちろん、蜂をすべて回収しながらだ。

レーザー強化型であれば、A~Cすべてのタイプで使えるパターンになっている。ではマップを見ながらスタート。

A区間

スタートしたらすぐ画面左端まで行きレーザーを撃ち始める。レーザーを撃ちっ放しで戦車を撃ちながら少しずつ右へ。右端に着いたときに、ちょうどすべての戦車を撃ち切っていればOK。

B区間

A区間の最後の戦車を撃ったら、レーザーを撃ち直して手前の蜂を出しておく（取るのは後）。戦車を撃ちながら左へ行き、中型機を撃ったら右へ戻り手前の蜂を取る。ここで2個目の蜂を出して、即取って戦車を撃ちながら左へ行き、3個目の蜂を出す。すぐに蜂を取ったら細い地形の上の砲台を撃ちながら少しずつ右へ。右端の4個目の蜂を忘れずに取っておく。

この細い地形の上の砲台は、慣れないうちはGPメーターをチラチラ見ながら、ゆっくり撃つようにしよう。ここの砲台を撃つのが早すぎるとC区間へつながらなくなる。

C区間

4個目の蜂を取ったらそのままレーザーを撃ちっ放しで中型機を撃つ。そのまま左の戦車を撃ちに行き、すべて撃ったら右へ戻る。ここでオレンジ色の大型戦車が出現して、弾をドバッと撃ってくる。この弾は右に動いていればかわせるので、そのまま右側の戦車、砲台をすべて撃ち、5個目の蜂を出して即取る。ここで大型戦車がもう一度弾をドバッと撃ってくるので、左へ動いてかわしつつ大型戦車をレーザーで破壊。そのまま左端まで行き6個目の蜂を出して取る。

この区間は5個目の蜂を取って左へ戻る所がポイント。大急ぎで大型戦車へレーザを当てないと、コンボが途切れてしまうぞ。

D区間

ここは大量の戦車が出現するので、コンボをつなげるという点では特に問題はないだろう。

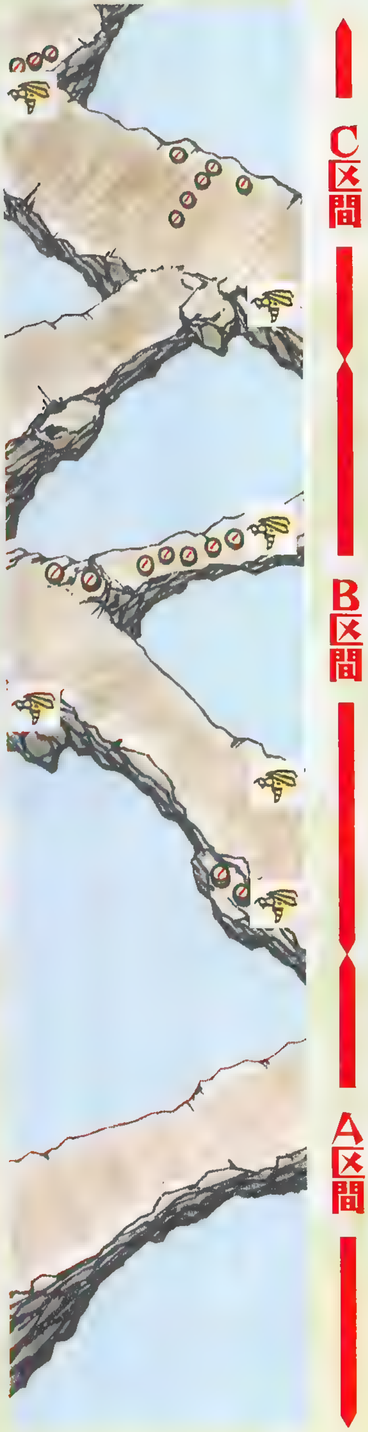
C区間からD区間に入るところで、105HIT前後でコンボが途切れてしまうのは、C区間の敵を撃つのが全体的に早くなっているからだと思われる。

地形が切れて中ボスが出る直前のザコヘリを、ギリギリまで引き付けてレーザーで撃てば中ボスまでHIT数がつながる。そのままレーザーを撃ちっ放しで中ボスを破壊してしまおう。スタートから中ボス破壊までつながれば188~190HITとなり、スコアもこの時点で200万点以上いくぞ。

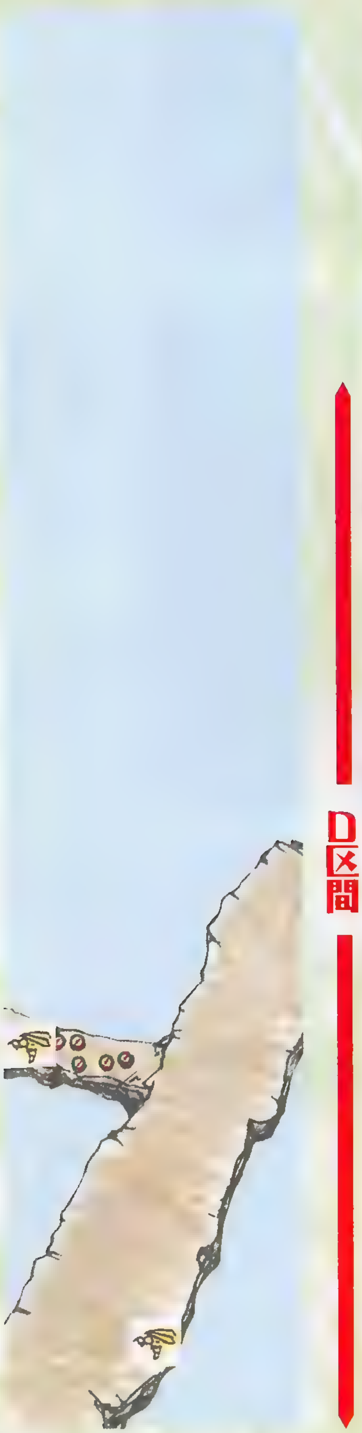
中ボスの後~ボス前までも蜂をすべて取りつつ、HITもつなぐことが可能だ。

今回はページの都合により後半のパターンまでは紹介できないが、後半も57~58HITまで可能。前半の190HITよりは全然簡単なので、自分なりのパターンを作ってみよう。

STAGE1 MAP①



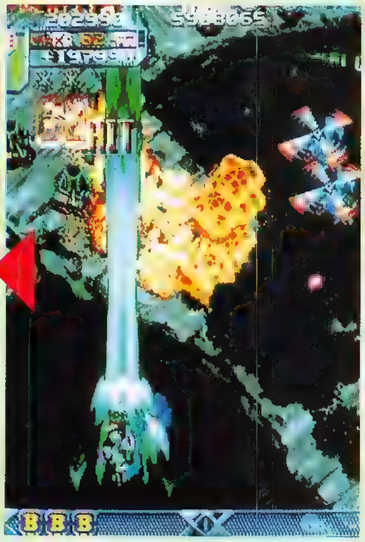
STAGE1 MAP②



STAGE1 MAP③



チェックポイント①



B区間、2個目の蜂を取ってから左へ行く場面。ザコヘリが残っていて、自機を追ってきているのに注目。

3個目の蜂を取って右へ切り返す時に撃ち、砲台を撃つまでのつなぎにする。

チェックポイント②



C区間、5個目の蜂を取る場面。

砲台が少しだけ残してあるのに注目。5個目の蜂を取って、左のオレンジ色の大型戦車にレーザーを当てるまでのつなぎにするためだ。

チェックポイント③



ここでD区間につながらずに、コンボが途切れてしまう人は、C区間の敵の処理が早過ぎるからだと思われる。

C区間の最初のほうの戦車から、なるべく少しずつひきつけて撃つことを意識しよう。

チェックポイント④



もう少しで中ボス。左からのザコヘリをギリギリまでひきつけて撃って、中ボスまでつなぐ。レーザーでサイドアタックする感じでいこう。体当たりで死ぬ心配はない。弾だけ気をつけて。

STAGE1 BOSS

安全にいくなら

1ボスは安全にクリアするだけならパーツ（左右の丸い大型砲台）は破壊せずに、本体のみに撃ち込んで倒すのがおすすめだ。パーツを壊すと攻撃が激しくなってしまう。ただし、このやり方だとボスHITが低くなるし、パーツを壊したときのボーナスアイテムも取れない。ちょっと物足りないなと思う人は…。

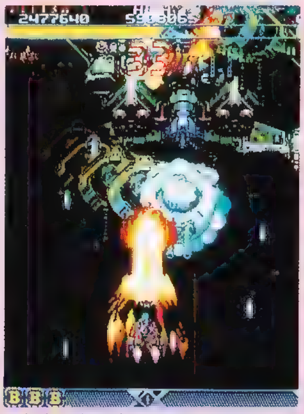
稼ぐのだ

1ボスの稼ぎは、パーツを回転中に破壊して、星型のボーナスアイテムを10個出させるのが目標。パーツを早めに壊せば、ボスHIT数も上がるのでさらに得点UP。

やり方は、まずボス出現時からパーツにレーザーを撃ち込み、ダメージを与える。パーツの耐久力は左右共通なので、どちらか片方にガンガン撃ち込んでOK。

パーツは、耐久力が残り少なくなると赤く点滅するので、こうなったらボス本体をレーザーで撃ちながら、パーツが回転するのを待とう。

ダメージ調整がうまくいっていれば、パーツが回転しだしたときに壊せるはず。


回転中に壊せば、残像も星を出す。

STAGE 2

中盤の大型戦車にさえ気をつければ、あとはコンボに集中できる面だ。

担当：MVP

2面は敵がまんべんなく配置されていて、おそらくスタートからボスまでずっとコンボがつながるはず。ものすごく稼げる面なのだ。

が、しかし同時にそれだけ死ぬ可能性の高い面でもある。ただ、これは無理をしたときのことであり、基本的に難所はほとんどなく、誰もが楽にボスまで到達できる面となっている。

ここでは一応クリア重視のものを載せていくが、死ぬ可能性のあまりないコンボについては、普段スコアを気にしない人にもぜひトライしてもらいたい。

この安全性の非常に高いコンボは、スタート時とボス前の2つがある。いずれも100HIT以上いくコンボだ。

A区間 無理せずつなげる

まずスタートしたら、左上のクレーターのところにいる蜂を取って下に下がる。

そして敵が出てくるのでここからスタート。

まず左側に位置しておいて、ゆっくりと右にショットを撃ちつつ移動。そして右端で右からくる戦車を、5〜6台分ぐらい粘って一気に左へ移動しよう。

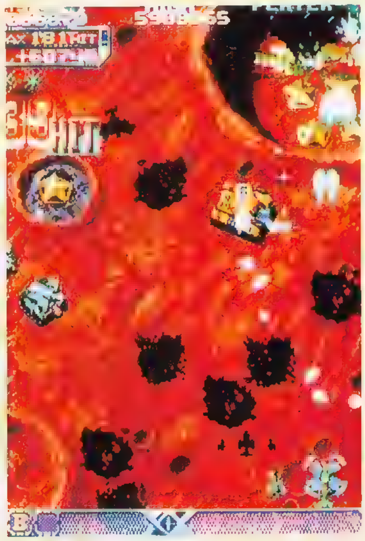
ここで左上に倉庫のようなものが見える。すぐにショットからレーザーに変えて撃ち込もう。破壊したらすぐに右に移動。このときショットに変えて移動すること。右からくる戦車の大群を撃ち続ければOK。ここでだいたい130HITぐらいいくだろう。

●注意点

A区間の最後の倉庫2つは、中から中型戦車が出現してきて、非常に速い連射弾を撃ってくる。ゆっくり移動して弾をかわし、レーザーで倒してしまおう。

コンボの最後の、戦車の大群を撃ちにいくときに出現してくるので、ゆっくり移動して速い連射弾をかわそう。

あとは左右端に存在する3匹の蜂をきっちり回収すること。これはコンボよりも優先して考えたほうがいい。



右のここらへんで戦車で粘る。ただし5台ぐらい。



そうしたら左へ一気に移動。左上の倉庫に着いたらレーザーへ。

B区間 レーザーを[illegible]く

B区間は基本的にコンボをあまり狙わずにどんどん敵を破壊していったほうがいい。なぜなら、割と堅い敵が多く出現してくるうえに、ザコも多数出てくるからだ。堅い敵にコンボをつなげるためにレーザーで粘ると、ザコが撃てずにこいつらからの弾の洗礼を受けてしまうからである。

堅い敵には重なってレーザーを当てるようにして（攻撃力2倍）、速攻で破壊。ザコはショットで一掃、という形をとるようにしよう。

B区間の最後で中央のハッチから戦車が右へ大量に出るが、あまり相手にしないこと。

C区間 大型戦車に[illegible]

C区間での最大のライバルは、先ほどの中央のハッチから出てくる大型戦車である。逆にこいつ以外はあまり問題なしという感じである。

大型戦車は、第1段階で紫色の2連弾を2回1セットでばらまいてくる。そして同時にピンク色の自機を狙う連射弾も撃ってくる。実はこの弾は、弾の間をよく見て左右に抜けていけば、ピンク色の弾を度外視できるので楽なのだ。

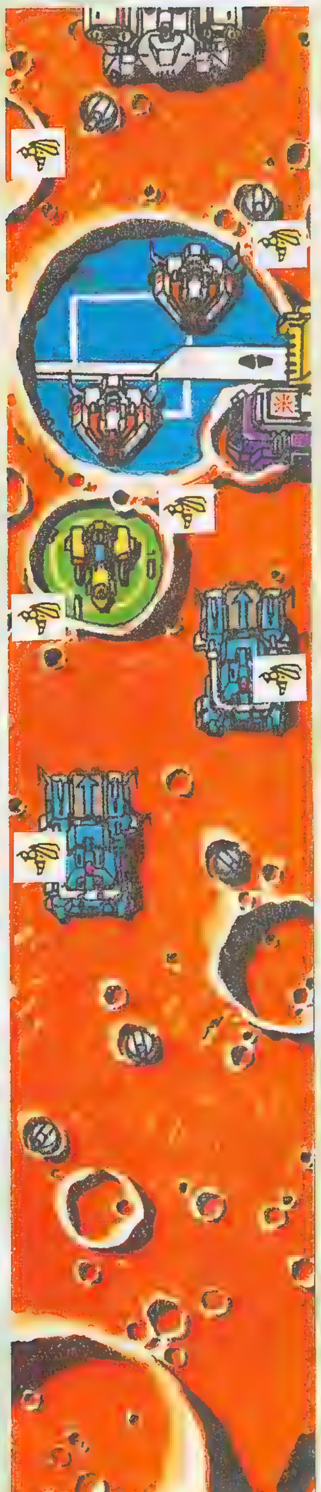
やっかいなのは左右に存在している砲台やザコ。まずは周りのザコを倒してからレーザーで大型戦車を撃てばOK。

第2段階はただのばらまき弾なのでよく見れば問題なし。

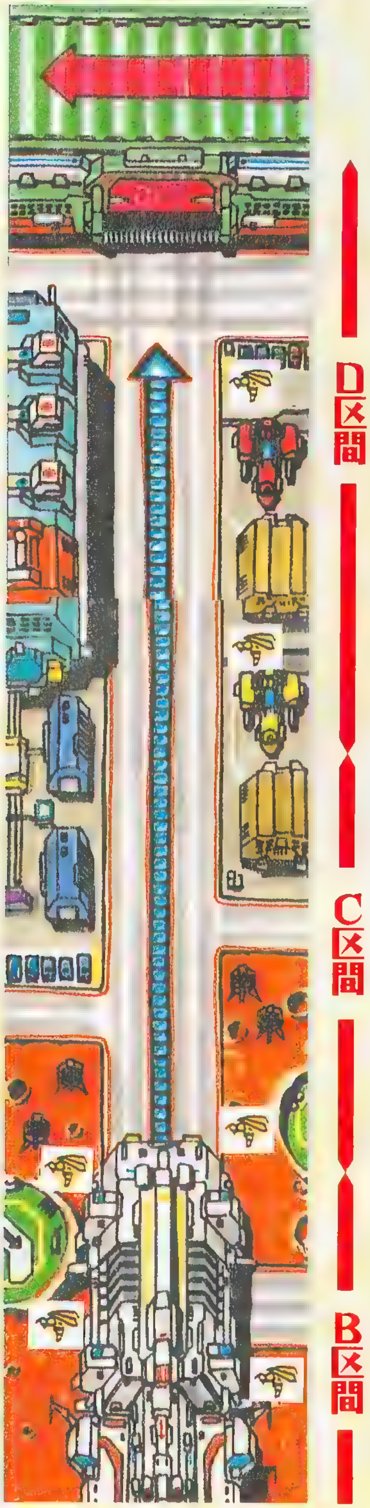


大型戦車相手をする前に左右に2つずつある砲台を壊そう。

STAGE2 MAP①



STAGE2 MAP②



D区間コンボ地帯

2面最後はかなりやさしいコンボ地帯だ。

赤い屋根が左上に見えたらスタート。もちろんこの前のところからスタートしていてもOKで、ただ赤い屋根からは最後まで楽につながる、ということである。

ここのコンボには特にタイミングや動き方というのはなく、ショットでバリバリと撃てばOK。

左側のハッチから戦車が大量に出現してくるので、これでつなぎつつ右側のコンテナやアイテムボックスを壊していこう。

コンボスタート地点の右にある蜂と、最後の蜂は忘れずに取るようにしよう。

ここのコンボはだいたい150HIT以上いき、140万点ぐらい稼げるぞ。



皆できる150HIT以上。

STAGE2 BOSS

2面ボスははっきりいって、見てよけてくださいというのが一番早いのであるが、それなりに「こんな感じで動く」というものはある。ボスの弾の撃ち方を覚えるのが最優先で、それと一緒にどんな感じで動くのかを見ていこう。

まず最初に目標となるのは左右に2つずつあるパーツ。端のほうのパーツはピンク色の弾をばらまく。中央側のパーツは2段階に破壊でき、その2段階目に針弾を真下に連射してくる。

中央のパーツの第2段階の針弾は、ショットで破壊できるので、弾を撃たれたらレーザーからショットに切り換えよう。

左右のパーツを破壊したら残るは中央の本体のみ。これからは2種類の弾の撃ち方が順番にくるぞ。

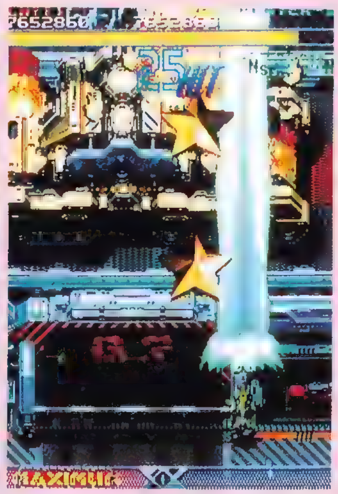
この攻撃は、体力メーターが赤くなる前ならば見てよけていくのが楽。メーターが赤くなったときの針弾は結構激しいものがあるので、迷わずレーザーボムで始末するのがいいだろう。

中央のピンクの弾は真下にしか撃たないので無視。問題の青色の弾は、実は毎回弾の出し方が一緒で、これは自機の方向に向けて撃ってくる。

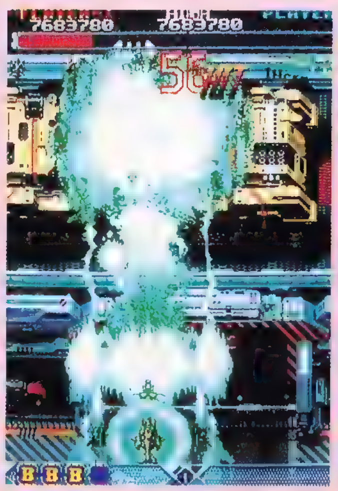
真下に撃たせて左右に大きく動くようにするといい。



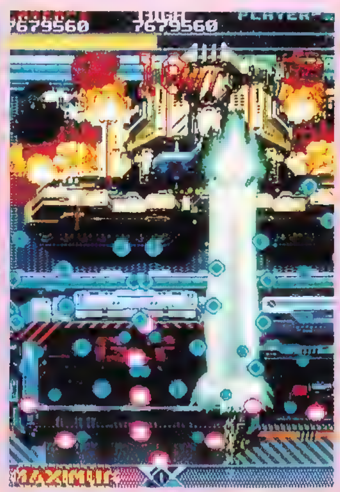
水色の針弾は見てよけよう。



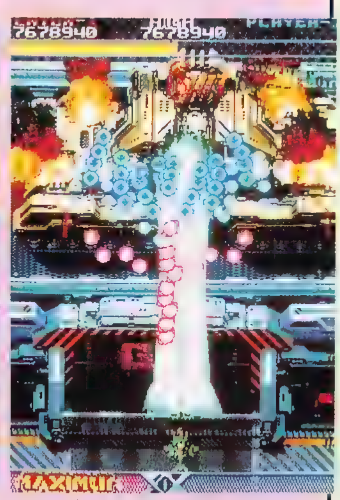
本体左右の2つずつあるパーツから料理していこう。



体力が赤くなったら発狂してくるので、迷わずレーザーボムだ。



2キャラ分ぐらい左右に移動したところで冷静に避けよう。



青色のばらまき弾はまず真下に撃たせて、

STAGE 3

1UPアイテムを確実にGETすべし。

担当：VMT RED

3面攻略パターン

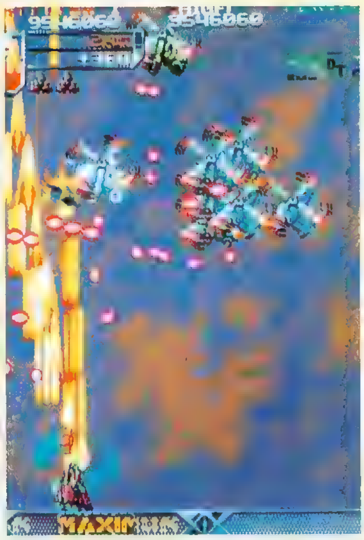
そろそろ難しくなってきているので、ある程度敵の出現パターンを覚えていきたい。1、2面と比べて、派手なコンボもできそうにないので、蜂をすべて取ってノーボムで抜ければとりあえずOKだ。

ボスは、やり方を知らないと手強いが、今回の攻略を読んでもらえばだいぶ楽になると思うぞ。初心者の最大の難所となるこの3面を、ぜひとも乗り切ってもらいたい。

A区間

スタート直後のザコヘリがいきなり弾をバラまいてくるので、十分注意。左右どちらかに引きつけて、弾の間に入らされないようにしよう。ザコヘリをすべて撃ち終わると、間を置かずに大型機（2機出る）と赤弾をバラまく小型機の混合攻撃地帯に入る。

ここは大型機に対し、出現即レーザーで撃ち込んで優先的に破壊していく。このとき、大型機の撃ってくる連射弾の間に入らないようにするのが重要だ。



A区間。弾の間にはなるべく入らないように。これ基本。

B区間

B区間は3WAY弾を撃ってくるザコヘリ＋大型戦艦との戦い。

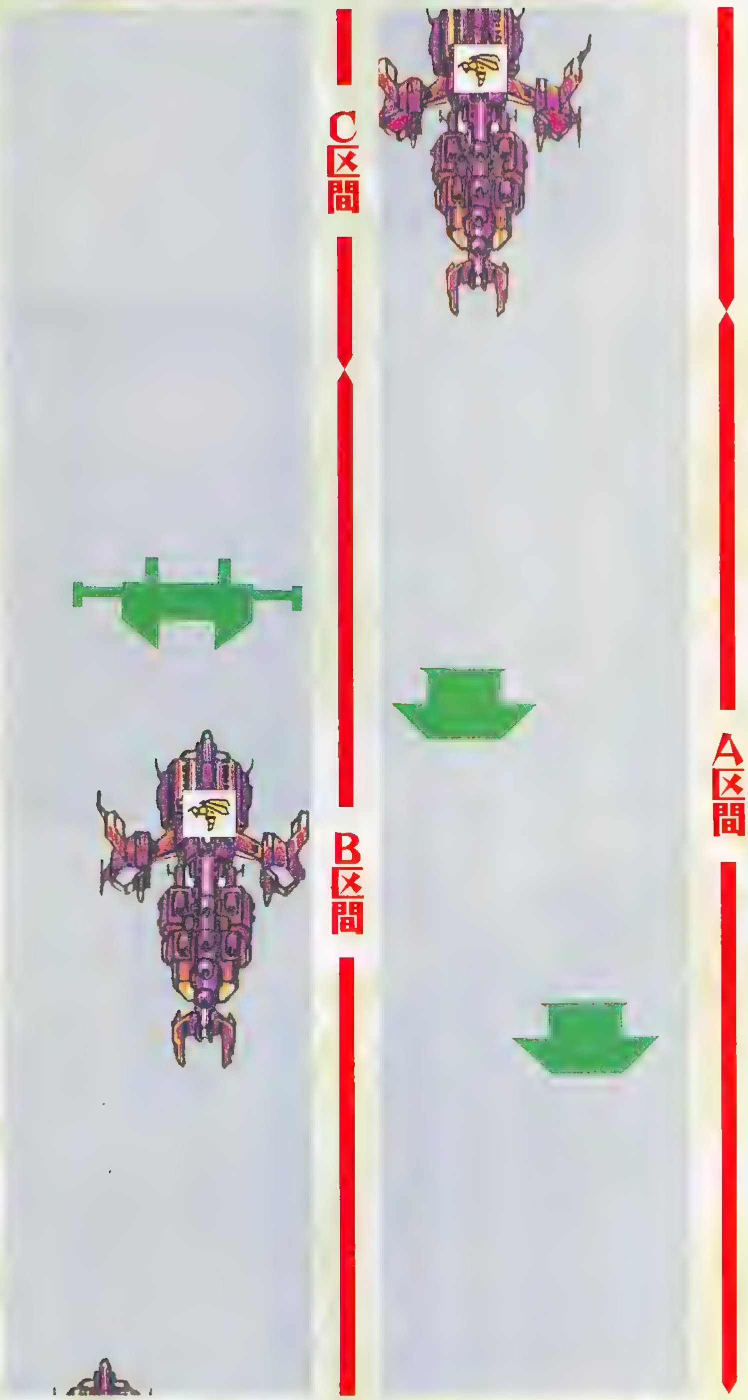
大型戦艦の艦首が見えたら、レーザーを撃ちながら重なって撃ち込んで、砲台を速攻で破壊する。ザコヘリが出てきたら、下がりつつも大型戦艦に対する撃ち込みを続けて一気に破壊してしまい、残っているザコヘリをかたづけよう。大型戦艦に重なるときに怖がらずに、画面一番上まで行って強気でいこう。大型戦艦に重なってレーザーを撃ち込ん



A区間。大型機はレーザーで速攻。連射弾の間に入らないように。

STAGE3 MAP①

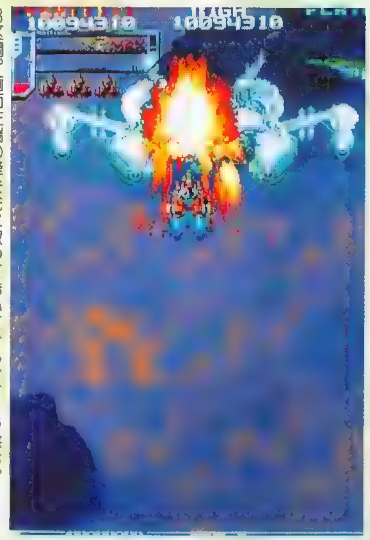
STAGE3 MAP②



でいれば、砲台から撃たれて死ぬことはない。
大型戦艦を破壊すると蜂が出るので、忘れずに。
2隻目の大型戦艦の後に、炸裂弾を撃ってくる中型機が登場するが、ここで画面左端の空中に蜂が隠されているので、先に取ってしまおう。

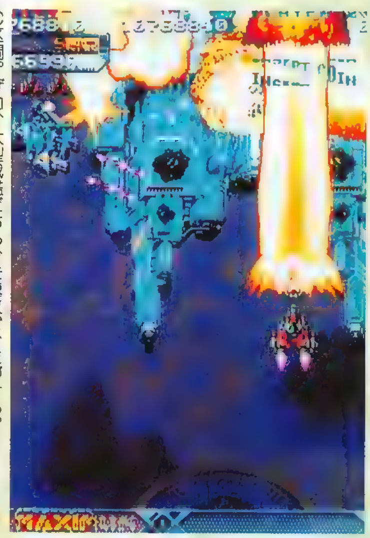
蜂を取ったら、レーザーを撃ちながら中型機に密着してダメージを与える。
この「密着」してレーザーを撃ち込むというのが重要なテクニックなので、ここで解説しておこう。
レーザー発射時に自機の周りに発生している「オーラ」は、レーザー自体と同じ攻撃力を持っていて、敵機に密着して「オーラ」とレーザーの両方を同時に当てれば、遠くからレーザーを当てているときの2倍のダメージになる。
これは耐久力の高い敵（特にボス）に対しては超有効かつ絶対に必要なテクニックなので、覚えておいてくれ。
敵機に接近して撃ち込むのは初めは怖いと思うが、何度もプレイして敵の出現パターンや攻撃パターンを覚えていけば、だんだん慣れてくる。
ここの中型機はオーラ撃ちをしても炸裂弾を撃たれてしまうので、いったん下に逃げて弾よけをしなくてはいけない。炸裂弾は早い弾と遅い弾が混じっている。早い弾には十分注意。


B区間。大型戦艦は出現と同時にレーザーで重なり撃ち込み。

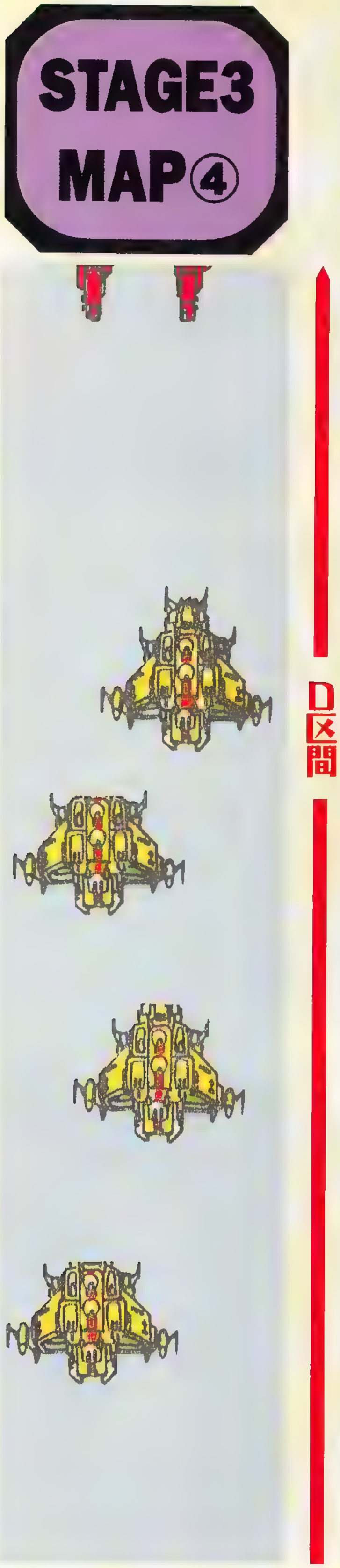

B区間。画面左端の蜂を先に取っておいてから、オーラ撃ち。

C区間

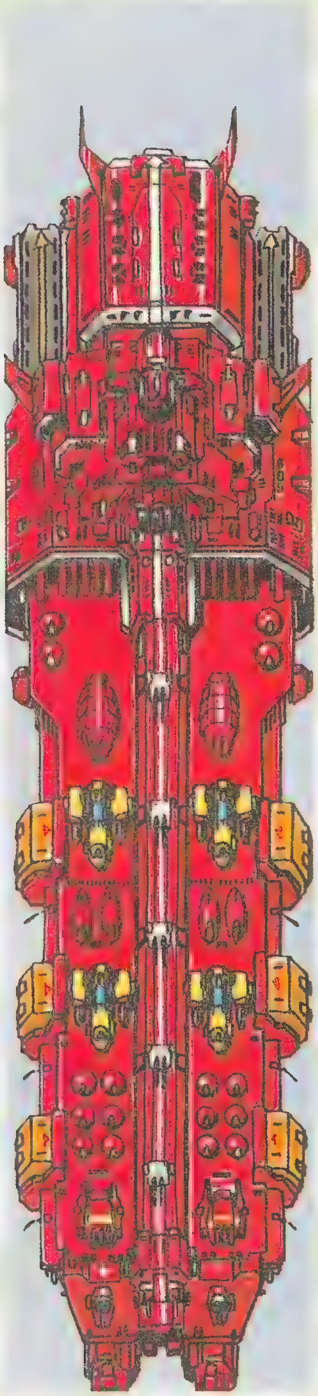
1面でも登場した緑色の中型機が大量に出現するが、出現即破壊していけば特に問題ないだろう。
大型機＋ザコ地帯は、B区間の大型戦艦のところと同様に、速攻で大型機から壊してもいいし、ザコを先に撃ってからでもいい。
意識してどちらかを先にかたづければOKだ。


C区間。ザコ、大型戦艦どちらかを速攻でかたづける。





STAGE3 MAP⑤



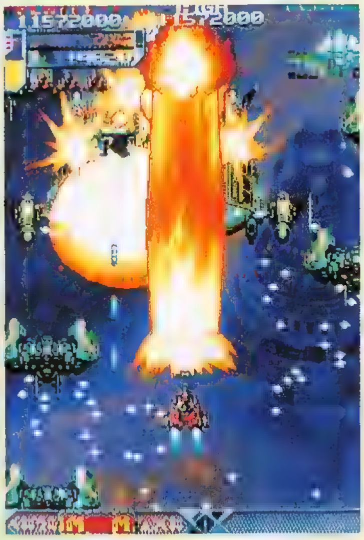
D区間

D区間は針弾を撃ってくる小型機の攻撃が厳しい。この区間に4機いる大型機は、破壊すると画面内の敵弾をすべて消してくれるので、この大型機を優先して破壊して、敵弾を消してから周りの小型機を撃っていくのが基本だ。

この区間のラスト、4機目の大型機の後に、小型機だけがたくさん出現する場面は、全部撃とうとすると逆に危険。

画面の左右半分どちらかを速攻できれいに撃ってしまって、上へ逃げてしまうほうが良いだろう。

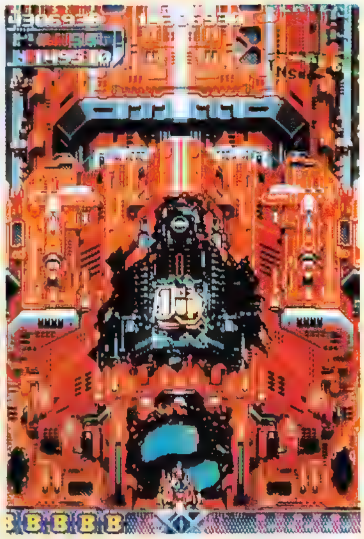
4機目の大型機をここまで残しておいて、弾消しに使うという作戦もある。



D区間。大型機を壊して弾消ししながら進む。

E区間

巨大空母上での戦い。最初のザコヘリが出てくるところがいきなり厳しい。ショットでザコヘリを片づけつつ、堅い砲台はレーザーをうまく使って押されないようにしたい。



E区間。ボムを使わずに左右のボックスをすべて壊すと、1UPが！

最初さえ抜ければ、後は甲板上の砲台等を片っぱしからレーザーで撃って行くだけだ。

とにかくいったん遅れるとどんどん押されてしまうので、砲台は優先して速攻で壊そう。

ボムを使わずに左右のボックスをすべて壊すと、最後の艦橋部分を壊したときに1UPアイテムが出る。巨大空母を過ぎてすぐの、画面右端の蜂も忘れずに。

STAGE3 BOSS

砲台を狙え

3面ボスは何も考えずに戦うとものすごく難しくなってしまう。しかし、ボスに付いている砲台を意識して狙い撃ちし、早目に壊していくことによりかなり楽になるのだ。

楽になるといっても、ある程度は見切って弾避けをしなくてはいけないので、厳しいと判断したときはボムを使っていこう。では、どのような順番で砲台を壊していけばいいのかを解説していく。

まず、ボス登場時にいきなり接近して、左右どちらでもいいから砲台（のカバー）に密着して、オーラ撃ち。カバーを壊すと蜂が出るので取っておこう。カバーを壊すと、中の回転砲台が針弾をバラまき始めるので、画面下のほうで弾よけしながらレーザーを撃ち込んでいこう。

回転砲台を壊したら、次はボスの中央手前の開閉砲台×2と、その両サイドの砲台を壊してしまおう。

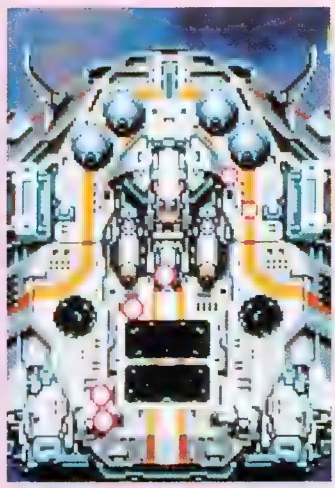
特に開閉砲台の撃ってくる弾はやっかいなので、確実に破壊しておきたい。開閉砲台を残した状態で、残りの回転砲台を壊しにかかるのはやめておこう。

そして逆サイドの回転砲台を破壊。ここまでくれば、残っているのはボスの中央部分付近の砲台×4だけ…なのだが、この砲台を撃つのが意外に難しい。レーザーでうまく狙い撃ちするのだが、弾避けしながらなので、なかなかうまくレーザーが当たらないだろう。これは慣れてもらうしかない。

慣れないうちは、あせらなくていいから、余裕ができたときだけ砲台へレーザーを当てることを意識すればいいと思うぞ。



とにかく両側のこの砲台を最優先で壊す。ボス出現時にオーラ撃ち。



本体中央付近のこの砲台×4。残しておくと非常に辛くなる。

Are You Ready?

前回までの記事で、各機体の性能や得点システムなどは理解してもらえただろうか？今回から高スコアのルート分岐を狙った攻略に入っていこうと思う。

攻略では現時点での最高得点キャラであると思われる、真尾まおを使用していく。

基本的な攻略の部分では各キャラともそれほど差はないので、他のキャラを使ってる人も参考にしてほしい。

1面 大京都

始まってすぐに画面左。壊すと得点アイテムを出す戦車が出現する。スタート直後は自機が最弱の状態なので、左右から出現するヘリに体当たりされないように気をつけよう。

戦車を4台破壊したら右側の大京都ホテルに撃ち込もう。

大京都ホテルから出現したパワーアップアイテムは、全部熟成させようとせずに2個ほど取ってしまうといい。

なぜかというと、ショットパワーが弱いままだと地上の得点アイテムを早めに出現させるのが難しいためだ。素早くパワーアップしてしまおう。

前回でも触れたが、地上の得点アイテムを1万点で取るコツは、なるべく画面の上でアイテムを出現させ、取るときは画面の下で自機の後部でかすめるようにするといい。

地上の得点アイテムを熟成させて回収するときはそれほど危険ではないので、最初のうちは地上のアイテム優先で稼いでいこう。

ビル群を抜けると、いよいよ1面最大の稼ぎポイントに到着する（写真A）。

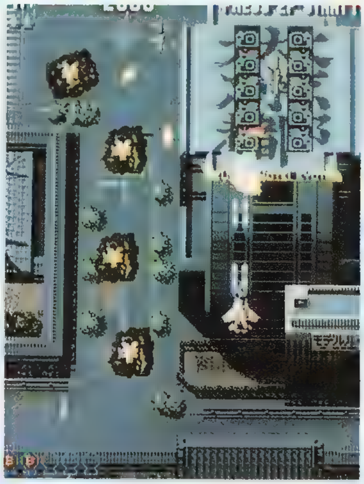
なるべく画面の中に多くのアイテムが入るところでボムを使って、アイテムを熟成させよう。

ここでボムを1回使って稼いでおくだけで、40万点での自機のエクステンドもぐっと身近になるはずだ。

大京都タワーから出たボムを回収すると中型機が3機出現する。気合を入れて撃ち込まないと逃げられてしまうので、注意しよう。



やっぱりヒロイン真尾まお。



大京都ホテルを破壊し、アイテムを出そう。

君は犬福を見たか？

SONIC WINGS LIMITED

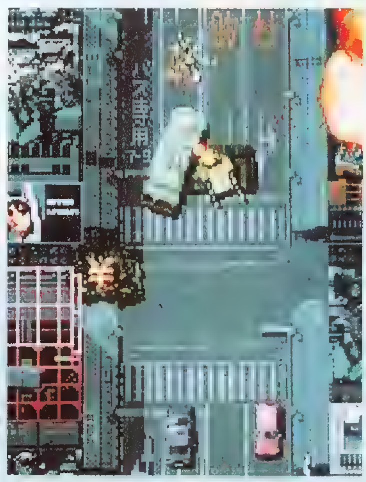
まずは地道に1面、大京都ステージから攻略！

担当：京城

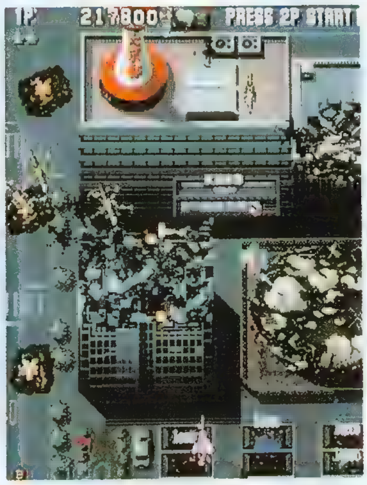


犬福。その独特の存在感は本作中ナンバー1といっても過言ではないだろう。

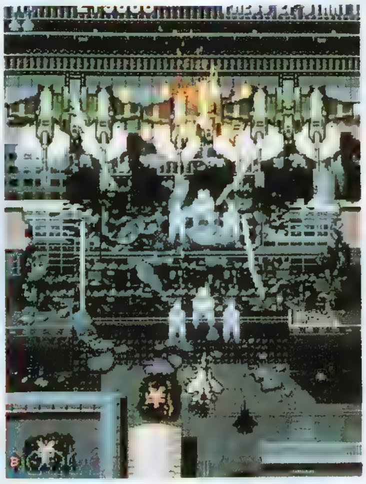




メタルラビットの予告編を上映中。



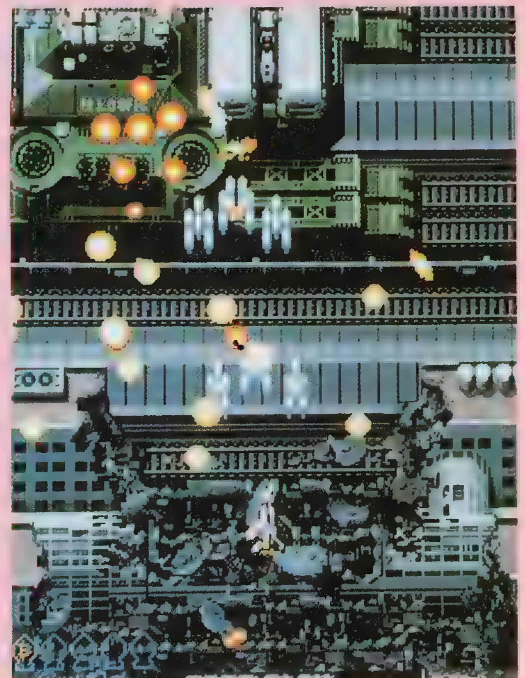
大京都タワー。倒すとボムアイテムを出す。



たいてい1匹逃げていく。

1面ボス
99式防空列車
「五山（ござん）」

1面ボスだけあって攻撃は激しくない。ただパワーアップアイテムを回収するときは常に敵弾を意識していよう。



正面よりも少し右側（左側）に位置するのがベスト！



大京都クイズ

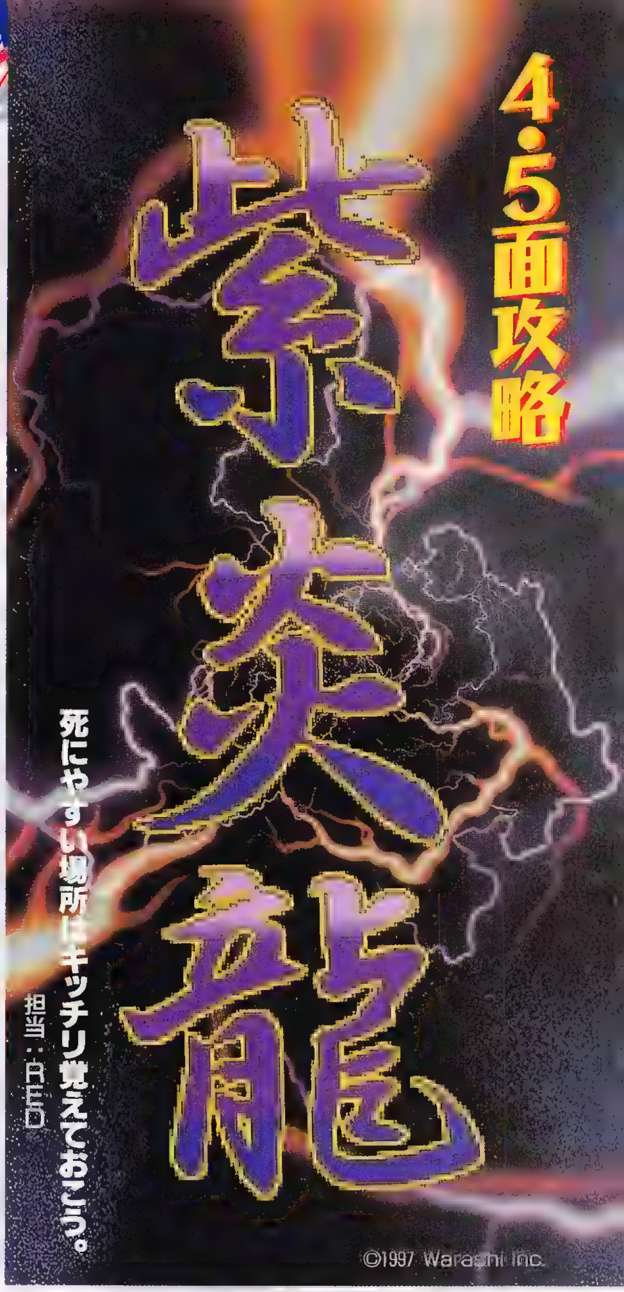
SONIC WINGS LIMITED

只今好評稼働中の『ソニックウイングス　リミテッド』の1面「大京都ステージ」には、いくつかの隠しフィーチャーが存在します。その数を当ててください。
隠しフィーチャーとは、
● 「大坂ガスのガスタンク」が時々、「大阪万博のガスパビリオン」になる
●ビデオシステム（大京都タワーの手前にあるビル）の社員が、いつもは3人なのに、時々20人くらいに増える
…といった類の「普段はないけど時々現れる変なもの」のことです。
（注：「止レマ」は隠しフィーチャーではありません）

［応募要項］
1 住所　　4 クイズの答え（○個）
2 氏名　　5 「ソニックウイングス　リミテッド」の感想
3 年齢　　6 好きなモビルスーツ

以上の6項目を官製ハガキに書いて、
〒600 京都市下京区中堂寺　京都リサーチパーク　SCB 4号館7階
ビデオシステム株式会社「ソニッククイズ三兄弟　シャングリラ計画の謎」係
まで送ってください。30名様に抽選で素敵な謎の記念品をいろいろ差し上げます。
締め切りは97年4月30日の消印有効。さぁ、君も目を皿のようにしてプレイだ！

前号の「ソニックウイングスホームページ」のアドレスに一部誤まりがありました。
正しくは、『http://www.dreamsquare.co.jp/sw2/sonict0.html』です。
大変申し訳ございませんでした。



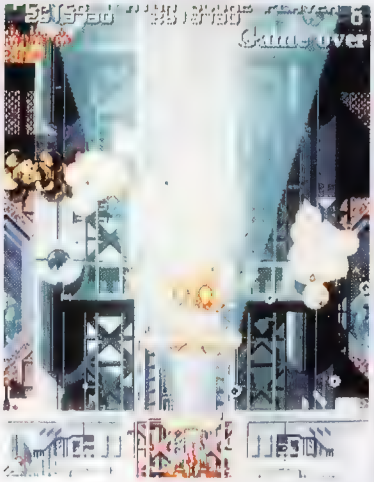
ステージ4

●スタート直後のレール砲台

いきなり辛いのが写真のオレンジ色のレール砲台（？）のところ。

まず周りの砲台やザコ戦車をかたづけておき、レール砲台が出て来たら密着して撃ち込む。

すぐに3WAY弾を撃ってくるのでボムを使って、そのまま撃ち込んでいればだいたい壊せるだろう。

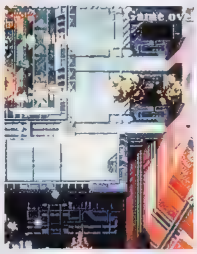

オレンジ色のレール砲台に対しボム＋接近連射。

ただし、レーザー装備の時やショットパワーが低い時は少し時間がかかるので、多少の弾避けは必要。4面以降は基本的にずっとバルカン装備が良い。

●左端戦車地帯

ノーミスで来ていると、この場所はけっこう難しい。

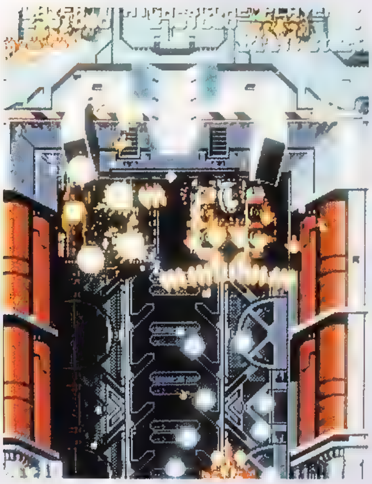
画面左端の道路をザコ戦車がゾロゾロ降りて来るのだが、こいつらを撃ちに行くのは意外と危険なのでやめておこう。ここは左端のザコ戦車は相手にせずに、画面右側のザコ戦車を撃っていたほうが安全だ。


この左端のザコ戦車をスクロールアウトしつつ進もう。

画面左端の道路（戦車）を画面内に出さないように気をつけよう。

●ロボット地帯

背景の建物の下から、中型の戦車が2台並んで出てくる。左のやつを早目に壊してしまおう。右のやつは真正面で動かずに撃ち込んでいればOK。2WAY弾しか撃って来ないので、動かなければ大丈夫なのだ。


左の中型戦車を先にやる。

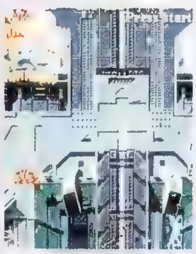
次に、ヘリから降りて来るロボットを接近して撃ち込んで、速攻でかたづけてしまおう。このロボット、両手からの連射弾しか撃ってこないので、正面で撃ち込んでいればOK。

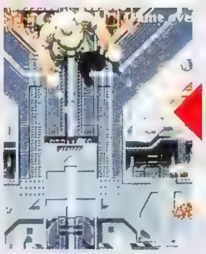

正面から撃ち込むだけ。

この直後のロボット×4地帯は、ロボットそのものより、砲台の方がうっとうしい。

まず左右どちらかの砲台をすべて撃ってしまい、すぐに逆サイドへ行き、ボムを使いながら砲台を優先して撃ってしまおう。

残りのロボットを撃つ時に、ランクが高い場合はもう1発ボムを使ってしまっても良い。茶色の中型機の弾は、自機を狙って撃って来ているので注意しよう。


どちらかの砲台を撃ったら…、

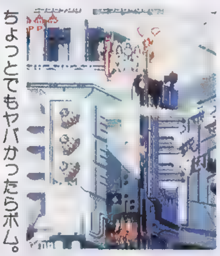

逆サイドの砲台を撃ちながらすぐにボムを使い…、


ロボや中型機に撃ち込む。

●右側からザコ地帯

ここは画面右側からのザコを忘れていると危険。

左側の砲台×3もけっこう堅いので、赤い中型機が出て来た時点でボムを使うのが良いだろう。


ちょっとでもヤバかったらボム。

4ボス第一段階「STORK」

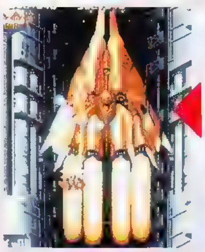
出現してしばらくの間は、シャトルに重なってしまえば弾封じできるので、いきなり重なってしまおう。

この時、砲台（翼の上のパーツ）に重なって撃ち込んで、ダメージを与えておくと後が楽になる。

しばらくすると弾封じの効かない扇弾を撃たれるので、下に逃げるタイミングを覚えておこう。シャトルの機首が画面一番上まで来たら下に逃げよう。

ここからはシャトル本体からの扇弾と砲台からの連射弾


出現、即のっかり撃ちして…、


このくらいまで上昇したら下へ逃げよう。

の混合攻撃をまともによけなくてはならない。砲台からの連射弾は自機を正確に狙って来るので、少しずつ横に動いていればかわせる。切り返す時に悪いタイミングで本体からの扇弾を撃たれたら、素直にボム。ランクが高いとかなり難しいので、あまり無理しないほうが良いだろう。

一定時間でシャトルは逃げて行く。この時、砲台が残っていると逃げ際に撃ってくることがあるので注意。

4ボス第二段階「D-O」

シャトルが逃げるのと入れ代わりで4ボス「D-O」が出現する。

攻撃パターンは、次のとおり。

①3WAY+2WAY
②3WAY+交差弾
③レーザー

この3通りの攻撃が①→②→①→③…の順でループしてくる。

①の時は少しずつ横に動いていれば問題なし。

②はちょっと難しい。3WAY弾は正確に自機を狙って来ているのでうまく誘導しつつ、交差弾を避けなくてはいけない。

③は画面端（左右問わず）にいれば大丈夫。

問題なのは②の交差弾だけなので無理によけずに、ボムを使って撃ち込んでしまってもいいと思う。バルカンでショットパワーが高ければ、ボム2発でOKだ。


ここでボムを使って、撃ち込むのが安全策。

ステージ5

●スタート～触手付き中型機まで

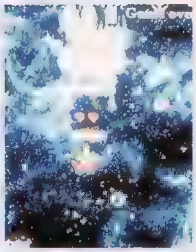
赤い中型機2機は、出現と同時にできるだけ撃ち込んで、どちらか1機を速攻で壊してしまえば楽になる。耐久力は低いので、特に問題ないだろう。

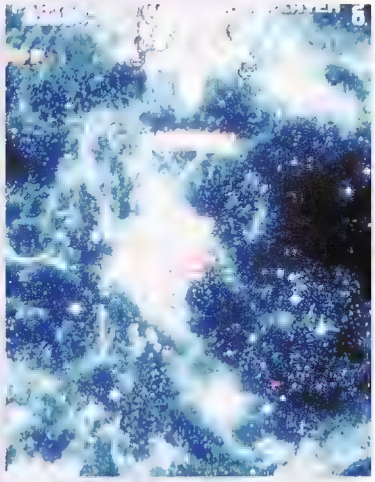
緑色の中型戦艦は、レーザーの間に入って一気に撃ち込んで壊してしまおう。出現位置をしっかり覚えておこう。

触手付きの中型機も、あらかじめ座標を合わせておき、出現と同時に一気に撃ち込んで壊してしまうと楽。

触手の後のザコラッシュは上に逃げるとハマる。ショットパワーが高ければ、左下or右下で撃っていれば、逆サイドのザコは画面下へ消えて行く。弾を撃たれたら、少し上に動いて避ける。


待ち構えて速攻撃ち込み。


通常弾には注意。


座標合わせ重要。レーザーの間に入って撃ち込む。


触手を倒したらすぐにこの位置へ。

●浮遊大陸①

この陸地は、ザコ戦車+砲台がひたすら続く。左右に大きく動いて切り返し、の繰り返しでOKだ。といってもランクが高くなっていると、かなり難しいので、危なくなったら迷わずボムを使うべし。


左右に大きく動いて切り返し。

●大陸直後の中型機

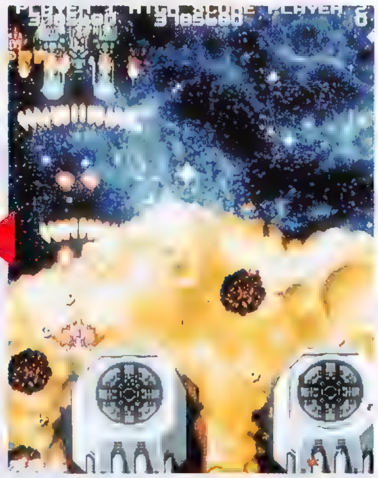
再び宇宙空間に出たら、すぐに写真の位置で中型機を待ち構える。出現と同時にできるだけ撃ち込んでから、右に逃げよう。こいつら、ツインのレーザー+3WAYなので、ちょっとやっかいだ。早目に1機壊してしまいたい。

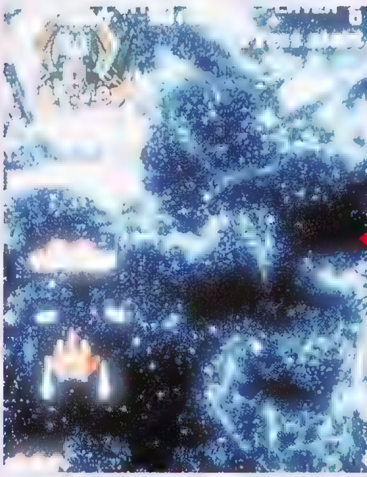
この2機をかたづけたら、再び写真の位置へ。似たような中型機が来るが、今度は動かずに撃ち込んでいればOK。

●浮遊大陸②

2回目の陸地には、ツインレーザーを撃ってくるレール砲台がいて、パターンを覚えるまでは難しいだろう。

ガンなのは、自機を正確に狙って来るザコ砲台で、こいつらを優先して撃つことが大切だ。このザコ砲台さえ先に撃っておけば、レール砲台に対しては真正面にはり付いて撃ち込んで壊していける。


3WAY弾に注意。

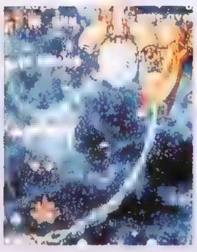

こいつらは止まったままでOK。


右のレール砲台も止まっていれば当たらない。ザコ砲台は優先で撃つ。

ステージ5ボス

ステージ5ボス「JOE」はロケットパンチの避け方が重要。

基本的に画面の一番下にいればパンチは届かないが、小刻みに腕を伸縮させた後のパンチだけは、思いっきり伸びて、正確に自機を狙って来るので要注意だ。


前兆を見分けられるようになるべし。

出発進行!!

電車でGO!™

~運行表~

動ク!止マル! コレ重要!!

鉄道運転教本 初級者編

まったく新しい操作形態。
まずは基本をしっかり押さえよう!

担当:GYU

「電車でGO!」は読んで字のごとく、電車を定刻どおり進行していくことが目的のシミュレーターライクなゲーム。今回はあまりなじみのない電車の操作系と、発車から停車までの流れを、一からわかりやすく解説していきましょう。これで君も名運転士になれる!?

2本のレバーとペダルで操作!

まずは筐体に注目!手元には2本のレバーとさまざまな計器類が、そして足元にはペダルがあるはずです。

手元の2本のレバーのうち、左手にあるのは車のアクセルにあたる「マスコン」。右手のレバーがブレーキレバー。つまりこの2本のレバーが、電車を発車・停車させるために最低限必要な操作系というわけです。ちなみに足元のペダルは警笛を鳴らすためのもので、指示があった場合などに必要。これも得点システムに影響する操作系なので、非常に重要です。電車の操作系、理解してもらえたでしょうか。

ではさっそくゲームの進行を簡単に説明していきましょう。

このゲームは発車~停車までの間に、以下の作業行程が必要です。

①ドア開閉ランプ確認~ブレーキ解除
②発進~加速
③惰行
④減速
⑤停車
その他、信号&標識確認(警笛など)

これらの流れに沿って、2本のレバーとペダルをうまく操作していくことが大事。画面と操作の感覚を養うことが、上達の近道といえるでしょう。



ブレーキレバー非常制動の状態で、ゲームスタート。

これが操作部分だ



①ブレーキレバー……最大8段階まで減速することが可能。一番左にすると解除。一番右にすると急ブレーキとなる。このブレーキの使い方が大きなポイントになるぞ

②圧力計……ブレーキ操作に連動して、圧力がかかる。電車の速度が遅ければ遅いほど、ブレーキに応じた圧力のかかり方が大きくなり、減速しやすくなる

③速度計……電車の速度を表すメーター。ゲーム画面上には速度表示が出ないので、画面ばっかり見てて、肝心のスピードの確認を怠らないよう、注意が必要だ

④ドア開閉ランプ……駅を出発するときは、必ずこのランプが点灯するのを確認してからマスコンを入れよう。これは基本中の基本

⑤マスコン……マスターコントローラーの略。いわゆる車のアクセルのようなもので、最大5段階まで加速が可能。マスコンを切っても、電車は惰性で走り続けます(惰行)

⑥警笛……別名「タイフォン」ともいう。足元のとこにあるフットペダルを踏むと、警笛が鳴る仕組みになっている。「警笛鳴らせ」の合図が出たら、忘れずに踏むこと

タイトー「電車でGO!」鉄道運転教本【初級者編】

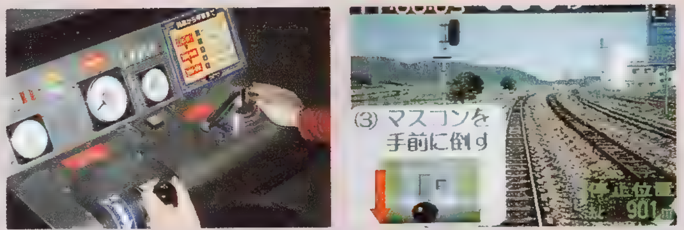
㈱新声社 ゲーメスト編集部編



まず車内点灯ランプを確認するまでは、ブレーキレバーは解除しないほうがいい。

①信号確認・ブレーキ解除

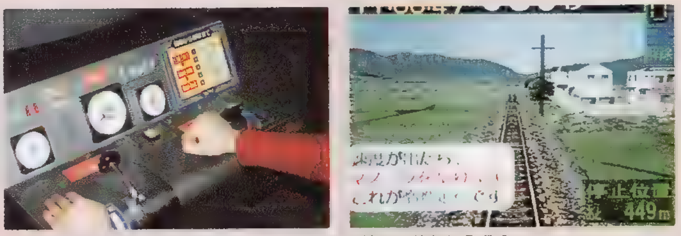
ゲームの流れにおいてまず行うべきことは、ドア開閉ランプの点灯確認である。これが点灯する前に発車しようとすると、ATS（自動制御装置）が作動して減点の対象となる。ランプが点灯してから初めてブレーキ解除。この一連の作業を発車への第一歩と心得よ！



発進＆加速はブレーキレバーを解除して、マスコンを手前に倒せ！

②発進・加速

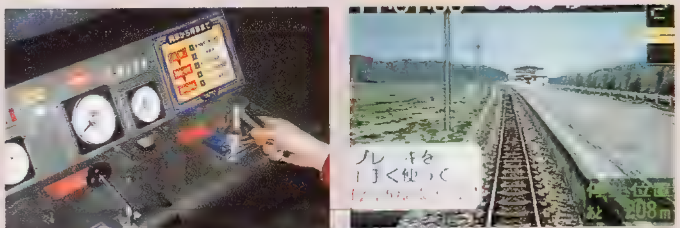
ブレーキを完全に解除した状態で、マスコンを手前に引くと発進。マスコンを引き続けると電車は加速していく（これを力行（りっこう）という）。この段階の注意点は、〝力行中にブレーキを入れると力行が強制終了する〟ということ。力行中はブレーキに触れないほうが無難だ。



しかるべき速度をキープしたら、マスコンを解除して惰行に入ろう。

③惰行

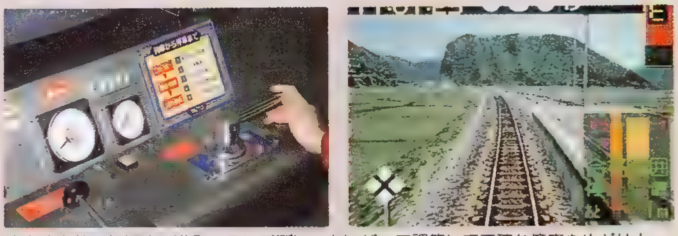
しかるべき速度まで加速した後は、マスコンをニュートラルに戻して惰行（惰性走行）する。電車は車とは異なり、エンジンブレーキというものがないので、マスコンを切ってもスピードに乗ったまま走行していく。マスコンを切ることが減速につながるわけではない。



減速はマスコン解除＋ブレーキレバーで。レバーを非常制動に入れないように注意しよう。

④減速

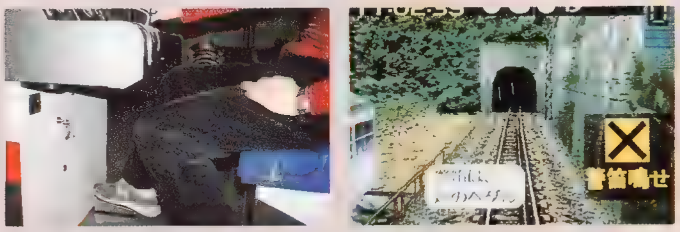
電車を減速させる場合は、マスコンを切ってブレーキレバーを制動位置に入力する。制動位置は「ユルメ（解除）→1～8→非常制動」と段階が分かれており、減速は基本的に1～8の間で行う。一定以上の速度で非常制動にレバーを入れると、減点の対象となる。



停車線直前は超低速で進入。そしてブレーキレバーで調節して正確な停車をめざせ！

⑤停車

ブレーキレバーで速度を調節してホームに進入し（速度制限アリ）、さらに減速して停車線誤差1m以内で停車する。制動で速度調節後、停止線直前に非常制動に入力するといいだろう。停車線に対してオーバーランすると減点。駅構内再加速しても減点の対象となる。



「警笛鳴らせ」の標識が見えたら、すかさず足元のペダルを踏んで警笛を鳴らそう！

☆警笛

足元右側にあるフットペダルを踏むと、警笛が鳴る。「警笛鳴らせ」の標識が現れた場合に警笛ペダルを踏まなければ、減点の対象となるので注意すること。また隠しフィーチャーとして、ある場所で警笛を鳴らすと得点（残りタイム）が加算されるといったものもある。



亀岡（かめおか）

亀岡市追分町
明治32年開業

●出発時刻　10:59:54

明智光秀の居城・亀山城の城下町があったところ。駅から歩いて数分のところに、急流下りで有名な保津川下りの乗り場がある。南西部の山間には湯ノ花温泉という温泉地があり、京阪神地区から近いせいか、多くの湯治客や観光客が訪れる。

車掌は私です!!

〔初級〕山陰本線

亀岡駅～保津峡駅



走らせるのは簡単だけど、止めるのって難しいよね。今回は鬼門、保津峡駅までと、その他フューチャーを紹介。

担当：スー

指示通りでOK!!

はじめの第一歩、亀岡～馬堀間だが、ここは一番最初ということもあって、親切丁寧に操作方法をリアルタイムで教えてくれる。この通りに動かしていれば、とりあえずは馬堀駅までは辿り着けると思う。ただ、一つ注意してほしいのは、車内信号確認のランプが点灯するまでは、絶対にマスコンを引いてはいけないということだ。引いてしまうと大幅に持ち時間を引かれてしまうぞ。

走り出すと「時速60㎞ぐらいまで加速します」と表示されるのだが、必ずしも守る必要はない。なんといっても運転士は君なのだから、好きな速度まで上げてもいいのだ。ただ、あまりに上げ過ぎると、止まるときの制動が難しくなるので危険だぞ。

しかし、早く次駅に着くのも問題で、停車するときにゆっくりと時間をかけて止まることができるのも覚えておいてほしい。到着予定時刻をちゃんと守ることも、このゲームではかなりのウエイトを占めるので、時間調節のテクニックが重要になる。

そうこう走っているうちに、「馬堀駅停車」の表示が出てくる。ここで、駅への進入速度が制限される。馬堀駅の進入制限速度は時速70㎞なので、それ以上の速度が出ているときは、ホームの先端に入るまでにブレーキをかけ、速度を調節しよう。

さて、ここからこのゲームで一番重要な停車のシークエンスに入るわけだが、今回は進入制限速度を守った止まり方を紹介する。

まずホームにさしかかる。この時点で、目標までの距離約210m。進入制限を守っていれば、時速60～70㎞になっているはず。ここから約170m地点までに、ブレーキを3～6に入れ、100m地点までに7、8に入れて、速度を落とす。この時点での時速は30～40㎞がベスト。ただしこのときにブレーキをかけっ放しにしておくと、どんどん速度が下がっていってしまうので、目標の速度になったらブレーキを0まで戻してやろう。

ここから30～40m地点で徐々にブレーキをかけていき、残り約10m地点で時速約10㎞ぐらいが理想。そして3m手前で、一気にブレーキを8まで上げ、電車を止める。

ここで補足だが、ホームに入ったらマスコンを絶対に引いてはいけない。引いただけで再加速のペナルティが課せられ、持ち時間が10秒も減ってしまうのだ。したがって、目標位置に到着するまでに電車が止まってしまわないためにも、あまり電車の速度を下げ過ぎないように注意しよう。

それともう一つ。ブレーキも8段階以上には入れないようにしよう。一瞬ぐらいなら平気だが、非常レベルに入りっ放しになっていると急ブレーキと見なされ、これもペナルティとなってしまう。（しか



時刻通り&0mで「great」の表示が。エクセレント!!





馬堀（うまほり）

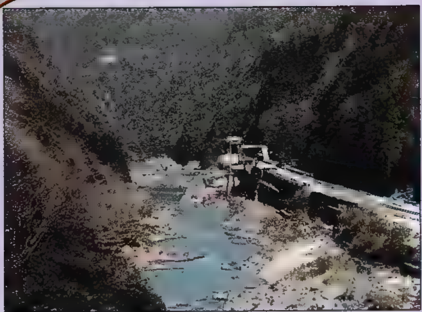
亀山市篠町馬堀
昭和10年開業

●到着時刻　11:01:25

現在は宅地化が進み、京都などへの通勤者の利用が増えつつある町。駅から歩いて数分のところに、旧山陰本線ルートを走るトロッコ亀岡駅が存在する。ゲーム中に出てくるホームは、おそらくこのトロッコ亀岡駅のほうだと思われる。

保津峡（ほづきょう）

京都市右京区松尾山
昭和11年開業



●到着時刻　11:03:34

トンネルとトンネルの間にある、地上から高さ約50メートルのところに存在する無人駅。眼下には保津川が流れ、見事な渓谷美を観賞できる駅でもある。ゲームに登場する保津峡駅は、この駅から遠方に見える、トロッコ保津峡駅（上写真）となっている。

し、このときに表示される乗客のリアクションは一見の価値アリ)。

このように、ただでさえ電車を止めることは難しいのだが、ピッタリ0mで電車を止めると、ナント持ち時間がプラスされるボーナスポイントがある。さらに、ダイヤの時間誤差が前後2秒の間であれば、より多くのポイントが加算される。そして駅ごとに連続してジャスト&前後2秒で電車を止めると、このボーナスに1秒ずつポイントが上乗せされていくのだ。ただし1回でもミスすると、ボーナスポイントは規定値に戻ってしまうので、いかにミスしないかが重要なファクターになってくる。

このように一つのシミュレーターとしてだけではなく、スコア要素も強いのがこのゲームの魅力といえよう。



ボーナスをもらった面には星が。君はいくつ並べられるかな?

馬堀～保津峡

さて、無事に停車できたなら、次の停車駅、保津峡に出発する。この区間は初心者の第一の難関となるので、少しやっかいだ。

発進してからしばらくすると、美しい渓谷部に進入する。ここには連続してトンネルが5つあるのだが、通過する際に「警笛を鳴らせ!!」とメッセージが表示される。このとき足元にある警笛ペダルを踏まないで進入すると減点されてしまうので、表示が出たらすぐに鳴らしてやろう。このメッセージが出るトンネルが1、3、5番目のトンネルなので、覚えておくこと。

また、2、4番目のトンネルに進入する際、警笛メッセージと同じタイミングで警笛を鳴らしてやると、**プラス2秒のボーナスポイントが入る**ので、きっちり取っていこう。

他にも、同様に警笛を鳴らしてやると、ボーナスポイントが入る個所が沢山あるので、探してみると面白い。ただし警笛の鳴らし過ぎも減点の対象となるので、ほどほどにしておこう。



このメッセージ表示中に警笛ペダルを踏もう。さもないと…、



こうなる。3つとも踏まないと全部で15秒マイナス。痛いゾ。



ハイ!!ごっつあん。ちなみにここは第4トンネルです。

この5つ目のトンネルを抜けると保津峡駅に着くのだが、ここからが重要で、「保津峡駅停車」のメッセージは3つ目のトンネルに入った直後に表示されているのだが、初心者は「まだ駅が見えてないから、減速しなくても大丈夫だ」と思い、減速が遅れがちになる。これが落とし穴なのだ。保津峡の駅は、5つ目のトンネルを抜けた直後にあり、しかもホームの長さがかなり短い。減速が遅れると規定位置を大幅にオーバーして、たいていはここでゲームオーバーになってしまう確率が高い。

そうならないためには、とにかく停車のメッセージが表示されたら、すぐに減速しよう。道中は下り勾配が多く、相当なスピードになっていると思われるのでかなりキツめにブレーキをかけてやろう。前述したように、約200m手前で時速60～70㎞にしておけば停車も楽にできるようになるので、確実に停車位置0mで止まってボーナスポイントを稼ごう。

このゲームは、停車の難度が高めなのだが、コツさえつかめばクリアは近くなる。しかし「電車でGO!」の真の楽しさは、ダイヤ通りの運行にも絡んでくるので、かなり奥が深いぞ。



時刻がずれていると「good」かなり遅いっスね。

次号予告

- ●山陰本線攻略（保津峡～京都間）
- ●減点モード回避講座
- ●4車両、徹底分析
- ●開発者インタビュー

など、盛りだくさんでお届けします。

沿線名所ご案内①　保津川下り



〈交通〉
JR亀岡駅より徒歩10分
〈料金〉
3900円（大人）／2500円（小人）
〈時間〉
9:00～15：30の間に7回運航（12月1日～3月9日までの間は10：00～14：30の間に4回、暖房船が運航）、土・日曜、祝日は随時運航
〈休航日〉
12月29日～1月4日
〈問い合わせ先〉
保津川遊船企業組合
TEL　0771-22-5846

亀岡市の保津大橋から嵐山まで、約16㎞を2時間かけて下る亀岡市の観光名物。1年を通して楽しめるのがミソで、渓谷美や数々の岩々を水しぶきをくぐって流れ下るスリル感は、乗船の価値アリだ!

※初級「山陰本線」コースでは、馬堀駅から嵯峨嵐山駅の間まで、旧山陰本線（現トロッコ列車）のルートをコースにしています。ご了承ください。

緊急速報！



「電車でGO！」ついに現る！

●AOUショー'97 タイトーブース徹底リポート●

さる2月19日、20日の2日間、幕張メッセにて開催されたAOUショー'97において、いよいよ「電車でGO！」が皆さんの前に登場！予想以上の大盛況ぶりに、我々は独自に突撃取材を敢行。その模様をお伝えしよう。

インパクト絶大！ショーの台風の目に

見たこともないような操作パネル、なじみのある山手線の車窓風景、そして単純かつインパクト十分なゲームタイトル。

〝業界初のトレインシミュレーター〟を謳い文句に、AOUショーにていよいよその全貌を明らかにした「電車でGO！」。お年寄りからお子様まで、誰が見ても一目でわかるわかりやすいゲーム性に加えて、山手線・京浜東北線といった、日頃乗り慣れている電車が登場しているとあってか、そのアイキャッチ効果は抜群！開場と同時にタイトーブースの前はたくさんの人だかりができ、画面に映し出されるリアルなCG映像に、皆、驚きの声をあげていた。

タイトーさんもこの盛り上がりぶりに大興奮。車掌コスプレに身を包んだ、その名も「電車ガールズ」（笑）なるコンパニオンを用意して皆さんを歓迎。「電車でGO！外（号外）」を配布し、キャンペーンに努めていたほか、開発者の方も自らステージに上がってゲームの解説・説明を行うほど。

また、うまく駅に電車を止めたプレイヤーには、ショーのために特別に作られた、各路線の駅名が入ったうちわを差し上げるというサービスもあり、8台用意された筐体は、どこも列の嵐！嵐！嵐！とにかく「電車でGO！」に懸けるタイトーさんの意気込みは並々ならぬものがありました。



慣れない操作系だけに、最初は難しいかな？

大型筐体のゲームでは過去最高の人気

実際にプレイしてみたお客さんに感想を聞いてみたところ、多くの人が「面白い！」と絶賛。特に鉄道マニアの人たちに大ウケで「電車を自分の手で運転できるなんて…、モーレツに感動しました！」と喜ぶ人も。

ただ、車のゲームとは違って特殊な操作を要求されるだけに「ちょっと難しいなぁ〜」という声が多かったのも事実。まあ、電車の運転自体が非日常的な行為なだけに、最初は



電車でGO！ お客さんに聞いてみました。「乗り心地はどう？」

●最初は難しいかもしれないけど、面白い。電車という題材は地味かもしれないけど、僕は電車マニアなので、電車がクローズアップされるのは嬉しいです。
（会社員・24歳・男性）

●子供の頃から運転席に座るのがあこがれだったので嬉しい。座席から伝わってくる振動もリアルで凄かった。
（会社員・50歳・男性）

●非常に斬新なアイデアで、意表を突かれた。間違いなく1台は購入したい商品です。
（オペレーター・26歳・男性）

●マニア向けな感じがした。電車の運転も車の運転と違って難しく、とっつきにくさがあった。
（メーカー・25歳・男性）

●面白いと思う。実在する電車を動かせるのは親近感があっていい。一般受けするかどうかが大きなポイントですね。
（会社員・24歳・女性）

●初心者にはちょっと難しいゲームかな。ただ、この発想は評価したい
（学生・18歳・男性）

●JRだけでなく、私鉄や路面電車なんかも動かせたら楽しそう！
（オペレーター・27歳・女性）

●誰もが思いつきそうで、思いつかなかったゲームだと思う。ゲームセンターだけでなく、JRの主要な駅の構内とかに置いてみれば、もっと一般受けしそう。
（会社員・30歳・男性）



一触即発デンジ…

ニューゲーム!





どの筐体も列の[illegible]プレイできなかった人も多かったようだ…。

難しく感じてしまうのは当然のこと。慣れてくれば自然に身についてくるだろうから、今回の攻略記事を参考に、みんなも練習に励んでほしい。

50ページのアンケート集計最終結果を見てもわかるように、「電車でGO!」は全部門で見事に第4位を獲得! 大型筐体のゲームとしては過去最高のランキングで、これは快挙といってもよいだろう。我がゲーメストでも早くから注目していたゲームなだけに、その面白さが多くの人に伝わったのは嬉しい限り。広く一般受けしそうなゲームだと思われるので、発売後もこのような盛り上がりを期待したいところだ。

その他のゲームは?



「まじかるギャル」登場! 愛弓ちゃん、鈴ちゃん、霞ちゃんを一人占めに!

サイキックフォース2(仮)の製作がついに正式発表された!

「電車でGO!」のほかにも、今回のタイトーブースは話題満載。まずは新基板「TAITO WOLF」の紹介に伴い、その第1作目として「サイキックフォース2(仮)」が製作されることが決定。3分間ぐらいのプロモーションビデオが流れたのだが、熱心なサイキック信者(特に女の子)の注目を一身に集めていた。今後の動向に注目したい。

もうひとつの目玉「Gダライアス」も予想通りのにぎわいぶり。ロケテストも行われず、まさにショーが初お披露目となっただけに、お客さんの期待度も爆発! ボス登場時から「スゲェー、信じられねぇグラフィックだ」と驚きの声があがっていた。

「まじかるで〜と 卒業告白大作戦」では、上の写真にもある"まじかるギャル"が付き添いでプレイしてくれるサービスがあり、男性群が大喜びしたのはいうまでもない。

「アルカノイドリターンズ」では、ミニイベントを開催。1位になると景品がもらえることもあり、こちらも好評を博していた。



「Gダライアス」がいよいよ登場。発売が楽しみだ。

タイトーさんより大プレゼント!

タイトーさんのご厚意により、ゲーメスト読者のためにAOUショー限定グッズ(そうじゃないものもある)を大、大、大プレゼント!

プレゼントの種類は、

①電車でGO!ポスター 10名
②電車でGO!特製テレカ 10名
③アルカノイドRポスター 3名
④Gダライアス手ぬぐい 5名
⑤まじかるで〜と 卒業告白大作戦ジグソーパズル 10名

の5種類。

官製ハガキの裏に、住所、氏名、年齢、電話番号、希望の商品番号、そして「電車でGO!」or「Gダライアス」に対するご要望、ご感想を必ずお書きのうえ、左記のあて先にお送りください。締め切りは3月31日の消印有効。当たる確率大なので、ドシドシご応募ください。なお、当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

ドシドシ応募を!



〒101
東京都千代田区神田神保町1-26
㈱新声社 ゲーメスト編集部
「プレゼントでGO!」係

※ゲームの記事に関するご意見、ご要望も受け付けております。

発売直前！ポリゴン警察ポリスターズ登場だ！





とべ！ポリスターズ

前回紹介した「ポリスターズ」。早くもゲームセンターに出回ってきそうなので、今回はパワーアップなどのシステムについて触れよう。

担当：M.D.S.ジョッキー★笹岡



痛快ポリスシューティング「ポリスターズ」いよいよ登場

前回も紹介したように、「ポリスターズ」は、縦スクロールのシューティングゲーム。いたって普通のシューティングゲームなのだが、3Dポリゴンと2つの視点で見せる展開は、結構新鮮なものがある。

プレイ中にはスクロールが多彩に変化し、プレイヤーの目を楽しませてくれる。

操作方法も非常にシンプルなので、シューティングは苦手という人にもオススメだ。

キャラクターや、世界観も特徴的で、ポリゴン星のポリスターズという、四角い宇宙人（?）が主人公。

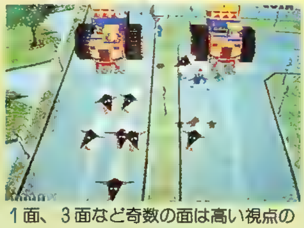
とにかく、わかりやすくて遊びやすいゲームなので、とりあえず見かけたらプレイしてみてほしい。

2つの視点で見せるゲーム展開

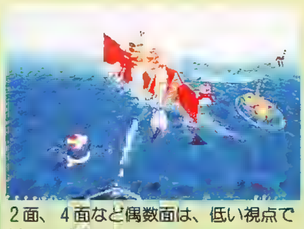
ポリスターズは、基本的なゲームのプレイ視点が2種類あり、ゲーム中では、ステージごとに視点が切り替わって、ゲーム性そのものは変わらないものの、視点が変わって楽しませてくれる。

具体的には、1面は高い視点で、2面は低い視点…と、交互に視点は切り替わる。

ゲーム中には、それぞれ視点によって敵の攻撃方法の傾向が変わってきたり、敵の弾の飛んでくる様が変わってきたりするので、それぞれ2つの視点に慣れていかないといけないぞ。



1面、3面など奇数の面は高い視点のゲーム画面だ。



2面、4面など偶数面は、低い視点でゲームが進む。

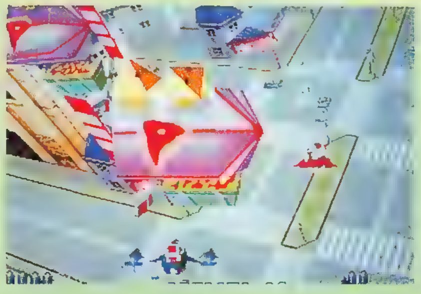
スクロールの多彩さと高度の変化

ポリスターズは、プレイ中にも常に、強制スクロールしていく。また多彩にスクロールを魅せ、同時にプレイヤーの存在するゲーム中での〝高さ〟も変えているので、高度の変化によって、また違ったカンジのプレイ感が得られる。

例えば、プレイヤーの自機が上昇しているときなどは、自機と弾が重なっていても〝高さ〟が違えば当たらなかったりする。

また、自機の高度が高ければ高いほどに、地上にいる敵に対して撃つミサイルの敵に到達するまでの時間が長くなったりもするのだ。

それほど深く考えるような複雑なものではないが、演出の一環として、スクロールと高度の変化を楽しんでみたい。



自機と高度が違えば、弾には当たらない。



高度が高いと、ミサイルがなかなか届かない！

簡単で明快な3種のパワーアップ

ポリスターズの操作方法は、ボタン2つで、ショット、ミサイルという、わかりやすいものである。

プレイする際は、この操作方法を、ボタン2つをそれぞれ「ショット」「ミサイル」と別々にするか、「ショット&ミサイル」と1つのボタンにするかを選択することができるようになっているぞ。この操作セレクトは、ツインビーヤッホーと同様のモノである。

ほかは特に特別な操作方法(ため撃ちなど)はないので、特に説明しなくても、すぐにゲームが遊べるだろう。

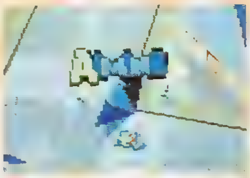
パワーアイテムを取ってパワーアップ

プレイしていると、画面の端から、変な白い風船(?)のようなアイテムキャリアがやってくる。

このキャリアを倒すと、例によってパワーアイテムを出す。

パワーアップにはショットのパワーアップ(3種類)とミサイルのパワーアップがあるが、ショットのパワーアップは3種類あり、武器チェンジすることができる。


アイテムキャリア。変な白い風船。


キャリアを倒すとアイテムが出る。これを取ってパワーアップ。

ただし、ゲームが始まってすぐの初期装備の状態からは、どの武器を取っても、初めは自機の横にオプションが2つ付くパワーアップになる。

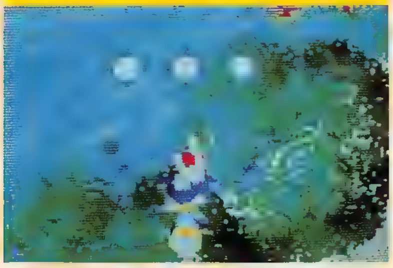
このあとに再びショットパワーアップを取れば、取った武器のパワーアップとなる。

それぞれの武器には一長一短があるので、うまく使い分けて無難にゲームを進めていきたい。

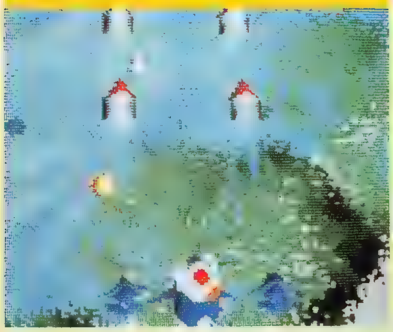
初期装備



オプション×2



バルカン



3WAY



オートエイミング



地上用ミサイルも最大8連射にパワーアップ!

地上攻撃用のミサイルは、ゲームスタート直後には、何と2連射しかできない。

このミサイルは、いったん発射すると、画面の下のほうをゆっくりと飛んでいって敵を攻撃するので、2連射ではすぐに弾切れを起こしてしまうぞ。

ミサイルもまた、風船型のアイテムキャリアを倒すとパワーアップアイテムが出てくるので、それを取ってパワーアップしていこう。

アイテムを取り続けていくことにより、最大で8連射までミサイルの連射数がパワーアップする。さすがに2連射と8連射では段違いなので、このパワーアップも見逃せない。


初めミサイルは2連射しかできないが、


パワーアップにより、最大で8連射までできるようになる。

アイテムを取りに行くときの注意!

アイテムはショット、ミサイル共に、出ると画面内を飛び回っているのだが、アイテムを取りに行くときには、必然的に画面の上のほう(前のほう)に取りに行かなければならないので、細心の注意を払いたい。

この「前に出る」という行為、3D視点のゲームなので、非常に危険というか、取りにくいというか、とにかく危ない。

パワーアップを取りに行くときのドキドキ感は、今までにない新鮮なムズカシさを感じずにはいられないぞ(担当者比)。

特に低い視点のときには、自分がどのくらい前にいるのか分かりづらいので注意しよう。

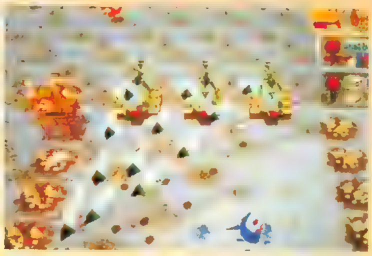
よくよく見ないとヘボい死に方は免れないぞ―


3Dなので前に出ると距離感がつかみづらい。しかも細かい!



前半4ステージをカルく紹介

もうプレイしたという人はいるかな?まだの人のために、前半面の4ステージを、かるーく紹介していこう。
1面ではポリゴン星の市街地での戦い。2面は海(氷河)、3面はPPP団の集落(?)、そして4面は切り立った岩場での戦いだ。



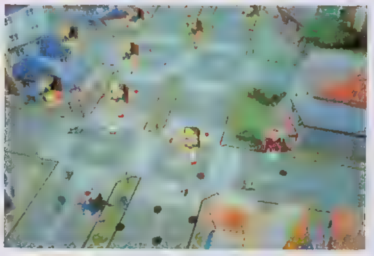
細かなPPP団の動きにも注目だ。

発売も3月ということなので、この本が出ている間には、ゲームセンターに出回ってくるころだと思う。

ステージ1 ポリゴンタウン「ポリスターズ出動!」

PPP団の突然の襲来により占領されてしまった美しく平和なポリゴンタウン。我が物顔に暴れ回るPPP団を撃退するため、我らが超時空ポリゴン警察「ポリスターズ」が出動した。

・ボス
「強襲戦闘母艦ポリバット」
ポリゴンタウン強襲用に作られた戦闘母艦。レーダー波吸収機能を備えており、夜陰に乗じてこっそりと移動することができる。



1面はポリゴンタウンだ。まずは街を守り抜け!

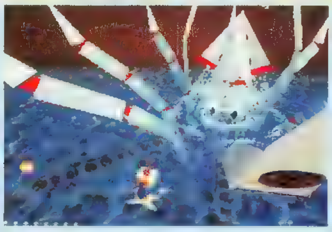


「強襲戦闘母艦ポリバット」

ステージ2 氷海「PPP輸送船団を撃滅せよ!」

ポリゴンタウンを解放したポリスターズ。PPP団の新たな侵攻をくい止めるため、今度は補給線を断つべく敵輸送船団のひしめく海上へと向かった。しかしそこには敵の機動部隊が待ち構えていた—

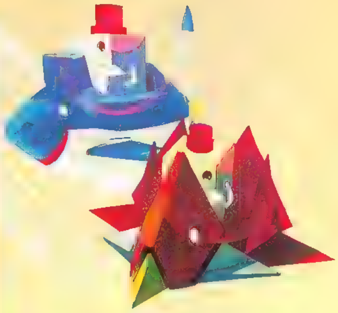
・ボス
「超大型突撃潜水艦ウチ・イカス」
超大型イカ型潜水艦。いつもは海中深く潜んでいるが目標を見つけると一気に浮上し、相手が戦闘態勢に入る前に撃破する。



イカの足でバチーンとやられるとムカつく。



「超大型突撃潜水艦ウチ・イカス」



スーパーポリスター1号/2号

いざというときのために作られた超時空ポリゴン戦闘機(まるで作り話みたい!)。普段の平和なポリゴンタウンでは必要とされていないためパイロットはポリィとスタンの2名のみ。

秘密結社PPP団

PPPとは「Perfect Primitive Polygon」の略。テクスチャーを貼ったりシェーティングをかけたりしない、完璧に原始的なポリゴンを目ざそうというのが彼らの教義だが、そんなこととは関係なく悪事を働いている。いつも三角錐のポリゴンを被っている。ボスはマテリアル3世。



マテリアル3世

PPP団の3代目のボス。マテリアルは本名ではなく、PPP団のボスが代々名乗ってきた名前。過去の名前や経歴は全く消去しており、その正体は一切不明。

ステージ3 荒野「完成!?恐怖の新兵器」

ポリスターズの活躍によってポリゴンタウンへの侵攻は阻止された。しかしそれもつかの間、今度はPPP団が新たなる決戦兵器を開発中との情報が入った。真偽のほどを確かめるべく、ポリスターズは人跡未踏のジュラ平原へと向かった。

・ボス
「無差別殺戮兵器コバーレックス」
ポリゴンタウンへの第二次侵攻用として超硬化再生ポリゴンで造られた恐竜型無差別殺戮兵器。口から吐く炎ですべての物を焼き尽くす。頭に付いているコントローラーで操作する。



この炎、どうすんの?いやマジで。



「無差別殺戮兵器コバーレックス」

ステージ4 渓谷「PPP採掘基地を叩け!」

PPP団の資金源、硬化ポリゴン採掘場。そこでは各地から連れ去られた人々が働かされていた。PPP団の資金源を断つと同時にさらわれた人々を救い出すため、ポリスターズ出動。レールの張り巡らされた狭い渓谷で高速バトルが展開される—

・ボス
「防衛用戦闘機関車PK51ーベンケイ」
採掘基地防衛用に開発された戦闘機関車。ローラースケートのような2本の足でレールからレールへと自由自在に移動できる。



この面は高速スクロールで気持ちがいいぞ!



「防衛用戦闘機関車PK51ーベンケイ」

本格攻略開始だい！

マジカルドロップ
Magical Drop 3

もうボチボチ全国的に出回っていると思われるマジドロⅢ。今号から本格攻略&超初心者向けの講座を開設。これでアナタもマジドロデビュー！

今週の標語：ドロップは縦3つ

マジカル初心者講座 魔術の宝石箱

担当：ももやん

今回から始まったこのコーナーは、マジドロビギナーに1からマジドロに関する知識を教え込んじゃおうーと、初心者にはまったくもって嬉し恥ずかしコーナーであります。毎回少しずつ前進していく予定なので、途中で投げ出さないでついてきてね。

さて今回は第一回ってことで、超基礎の基礎『ドロップの消し方、消え方』から勉強していきますか。

今回のお題 ドロップの消し方&消え方

今回のお題である「ドロップの消し方」に行く前に、まずは基本的な操作方法から説明してみよう。といっても、操作は簡単。下の操作説明を見てもらえれば、一目瞭然。

Cボタンの「ドロップを1段下げる」は、初心者ならば、一切触れる必要なし。これは上級者のためのボタンなので押したとたんに地獄を見ることになるぞ。

では、ドロップの消し方を説明しよう。ドロップは、**同じ色が3つ（以上）縦に並ぶと、その3つ（以上）が消えるシステムになっている。**

ピエロを動かして、Aボタンで適当な色のドロップを取ってきて、同じ色の上にBボタンで投げる。これで3つ揃えば、消えるんだから簡単でしょ。

ちなみに、**ピエロが一度に取ることができるドロップは、1色だけ。**手元にあるドロップを放さないかぎり、別の色のドロップを取ることはできないことに注意。だが**同じ色なら、何個でも、何十個でもストックすることができる**ことを覚えておこう（重要だぞ）。

ドロップを取ることについて、もう一つの注意点。**縦に2個以上同じ色が並んでいた場合、それを取ろうとすると一度に2個（以上）取ってしまう**ことだ。これも覚えておかないと、後で困ることになるぞ。

ドロップの基本的な消し方は、3つ以上を縦に並べる。これを覚えたら、次は消え方を覚えよう。例えば、次のような状況だ。

★縦に3つ並べて消したときに、同じ色が横にあった場合

この場合、縦3つに接触している同じ色のドロップは、一緒に消えてしまうのだ。極端な話、横一列が緑色で、その上に緑色のドロップを2個投げるだけで、全部消すことができるのだ。この消え方は後に覚えるであろう「連鎖」に関わってくるので、覚えておこう。

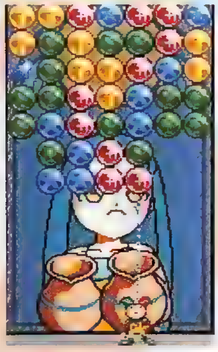
★最初から、同じ色が3つ以上並んでいた場合

3つ以上並べると消える。この条件を考えると消えてもいいはずなのだが、最初から並んでいる場合、1段下りてきて、その結果3つ以上並んだ場合は例外で、消えることはない。

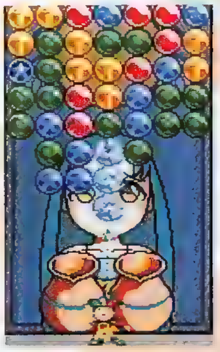
これを消すには2つの方法がある。一つは、追加の一個を投げる方法。この時点で3つ以上の条件が成立して、消えるようになる。

もう一つの方法は、問題となっているドロップを一度取って、すぐに投げる方法。一度取ることによって、新たに並べたと認識されて消えるのだ。追加の一個を探すよりは手間がかからないので、とっさに消すときに便利だぞ。

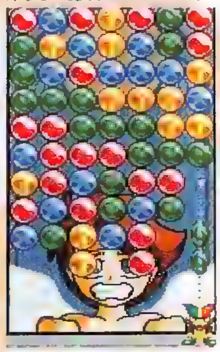
さて、今回の魔術の宝石箱はここまで。次回はドロップを連続で消す『連鎖』がお題だ。初級編ってことで、簡単なものから説明するぞ。



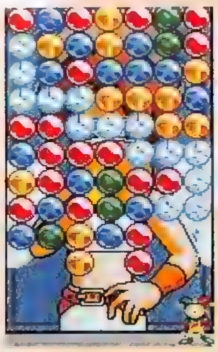
Aボタンでこの赤ドロップを取って、隣の赤の上にBボタンで投げてやれば…、



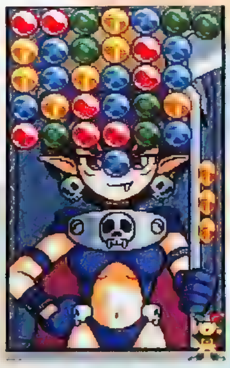
3個以上並ぶので…ほら消えた。これが基本だぞ。



極端な例では、こんな状況にドロップを2個投げてやると…、



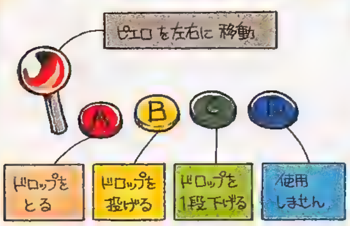
横並びになった同じ色のドロップが、全部消えるのだ。



割とありがちな状況が、最初から3個（以上）並んでいる場合。こんなときは…、



一度取って、投げるだけで…。消えるのだ。早く消したいときは、これで時間短縮だ！



◀操作方法

今、すごろくは春

すごろくであにょーん

マジドロ連載長期化計画発動。担当も増えたし、じっくりやりこもう。

担当：いまだ一人用モードクリアできないP・鈴木

すっかり受験シーズンも終わり、一段落した（予想）今日この頃、マジドロライフはエンジョイできているかな。

春も始まり今、世間の文化人はすごろくに注目し始めた。すごろくモード攻略。と、その前に前号での約束を果たしましょう。

ストレングスコマンド大発表!!

では例の彼のコマンドを発表しよう（ストーリーのみ）。「ストレングスにカーソルを合わせ、Cを押しながらAもしくはBを押す」

実はかなり簡単なコマンド。勝手に出てきてしまったことがある人も多いと思う。ま、ちょっとした小ネタってやつだね。

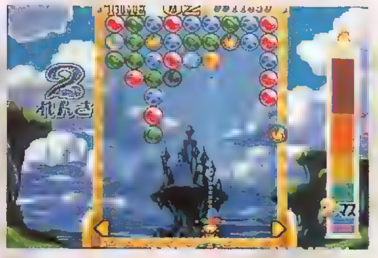
ちなみにこの父、滅法強い。一人でプレイする場合には心強い仲間になるだろう。とりあえずクリアを目指したい人は使って損はない。

さて、では改めてすごろくモード紹介に入ろう。

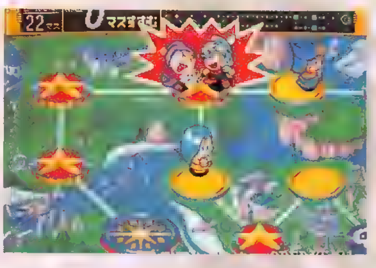
こんな人におすすめだよ

このすごろくモード、一人で炎玉なるドロップを集めるシーンあり、イベントあり、敵との対戦プレイあり…と、いろんなマジドロの遊び方がいっぱい詰めこまれている。欲張りな人、多彩な展開が大好きな人は迷わずすごろくモードを選ぼう。

ただし、難度のほうは少々高めだ。一人用のやさしいモードがクリアできるくらいでないと、楽しむのはちとつらいかもしれない。やさしいモードをクリアしたい、基本を覚えたいという人は、この前のコーナーを読むか前号を見てもらうことにしよう。



ひたすら集めるのですう〜。実は結構骨がある。



あにょ〜んってこいつで勝てるのか?（何とかなる）

では実際にどのような手順でゲームを進行させていくかを説明しよう。

(1)炎玉を集めるために一人用モードを行う

(2)炎玉を集めた数に応じてすごろくと同じようにマスを進める

(3)止まったマスのイベントに従い、再び炎玉を集めるべく一人用モードを行う

まあ、複雑なルールじゃないからすぐ覚えられるよね。ちなみにイベントによってはライバルと争う対戦モードに突入することもあるぞ。

つまりすごろくモードには、

(A)炎玉を集める一人用

(B)ライバルとの対戦

の大きく分けて2つがあることになる。1つずつ攻略していこう。

炎玉を集めようぜ

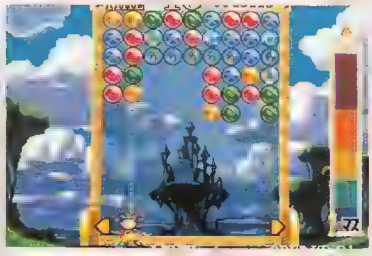
ではまずは一人用の説明から。一人用モードの目的は「いかに炎玉を集めるか」だ。

炎玉は、

- **連鎖をすればするほど多く出現する**
- **炎玉を取る、もしくは下からドロップで押しつぶすとカウントされる**
- **炎玉は一定時間そのままにしておくと、やがて炎が消えて氷玉になってしまう**



こうやって他のドロップでつぶすこともできる。



ああー火が消えるー急ぐんだ!

と以上のような性質を持っている。この性質を理解した上で、一人用モードのような画面をプレイしていこう。

すごろくモードを始めて最初にくる面は横9列で、しかも既にドロップがきれいに並んだ状態から始まる。いわゆる練習面だ。

きれいに並んだドロップを使って連鎖をしてみよう。問題ないね。そして炎玉が出てくるのを待つ。

「あれっ出てこないよ?」

大丈夫。もうちょっとすれば横1列に何個か並んで炎玉が出てくるぞ。



ほうら出てきた。さあ掘ろう。

ここで分かってもらいたいのは、連鎖をしてもすぐには炎玉は出てこないこと。

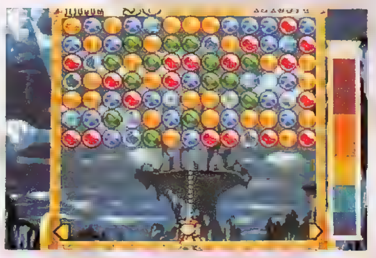
例えば炎玉をもう2個取りたいのに時間があとわずかしか残っていない場合などは、大連鎖を狙っても炎玉が出てこないまま終わってしまう可能性があるので、途中で連鎖をわざと止めて炎玉取りに専念したほうが賢明だ。



いやそれ意味ないって。スコア?そりゃそうだけどね。

決められた制限時間の中で考えていくべき内容は、

- **あと何秒あるのか**
- **炎玉はいくつ必要なのか**
- **ドロップがラインを越えはしないか（ゲームオーバーの危険性を知っておく）**



いやあキツイね。炎玉を取るところではないやね。しのげ。

とこんなにある。ただ連鎖を狙っていくだけでは炎玉が取れないし、だからといって炎玉取りに夢中になっているとドロップが下にまで降りてきてピンチになってしまう。バランスが必要なのだ。特に中盤戦以降は炎玉が氷玉に変化するスピードがアップし、ドロップの色もバラバラに落ちてくる。あせらず同じ色どうしをまとめていこう。ゲームオーバーにだけはならないようにね。

さて炎玉と進める数の関係について説明しよう。

炎玉を取った場合は2

炎玉を潰した場合は1

だけポイントを得ることができる。このポイントは画面右側にあるメーターに加算され、このポイントに応じて進めるマスが決定されるというわけだ。何マス進めるかはメーターが色分けされているので見た目でわかるだろう。

さてなぜわざわざメーターを見る必要があるのか?

それは進んだ先のマスで起こるイベントの存在にある。このイベントを活用していくことで、展開を有利にしていくことができるのだ。



いろんな絵のマスがありますな。

幸いマップ上にどのようなイベントがあるのか確認できる。軽く触れておこう。

マークで見分けろ どんなイベント?

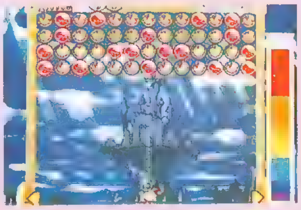
●**黄色のマス**
特にイベントはなし。普通に炎玉を集めていくことになるぞ。

●**星マークのマス**
いろんなアイテムが登場してプレイヤーを助けてくれる。プラスアイテムポイントといえるだろう。アイテムの効果は、何マスか進ませてくれたり、他の競争相手(ライバル)を妨害させたりすることができる優れモノばかりだ。


例えばこんなアイテムが出る。きれいなグラフィックだ。

●**ガイコツマーク**
星とは逆に、マイナス要素のイベントが起こる。基本的には何マスか戻されてしまう。1マス進んできて3マス戻れといわれたら泣くしかない。

●**?マークのマス(赤)**
ボーナスステージとも呼べるイベントが始まる。内容は、10秒間で炎玉取り放題というもの。中には赤のドロップも混ざっているので適当に処理しながら炎玉を取りまくろう。


がんばって右のメーターに炎を灯そう。

●**?マークのマス(紫)**
炎玉を取るための画面に異変が起きる。ドロップがでたらめに落ちてくるぞ。これがまた非常にやりにくい。

●**王冠のマス**
今回の事件の発端となった敵キャラと戦う(一部関係のないキャラもいる)。基本的に強制ストップさせられてしまうマスなので、王冠のマスの手前まで来てしまったら炎玉は無理して集める必要がなくなる。要チェックだ。


今回の悪者たち。みんな動機が笑えます。特にフール。

ともにゴールを狙うライバルも

中には固定されていないイベントも存在する。それは一緒にゴールを狙うライバルたちだ。このライバルと同じマスに止まると、そいつと戦うか、逃げるかを選択することができる。なるべく早いうちに、戦って倒しておきたいところ。序盤戦ならば弱いので、ガンガンアタックしていこう。

ライバルたちを放っておいたとして、もしそのライバルが先にゴールのマスにたどり着いてしまうと、どんなにプレイヤーが先に進んでいようとその時点で「先をこされた」のメッセージとともに即ゲーム終了ーこれはライバルの動きが気になるというもの。

ライバルと戦うのを選んだ場合はその場で対戦開始、負けたら当然ゲームオーバー。ただ使用キャラをフールやデビルにしていなければ負けないだろうとは思う。



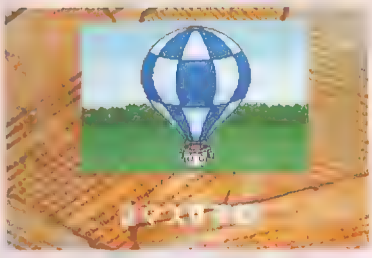
男なら戦うんだ。女なら戦うんだ。ってどっちも一緒じゃん。

それではちょっとだけゲームを展開

ここまでわかれば戦略をたてつつプレイできる。実際に進む場合の理想形を考えよう。

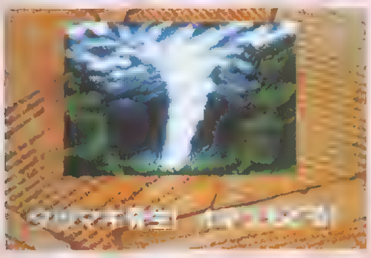
まずしょっぱなだが、1マス進んでも2マス進んでも結局3マス目まで進むことができる。アイテムのおかげだ。最初は1〜3マスであればいくつでもいい。腕に自信のある人は5マス進めるようにがんばってみよう。

炎玉は3連鎖以上すると1連鎖につき1個現れる。横幅を確認して、最も効率のいい連鎖数に調整しよう。最初のステージは9連鎖がいいぞ。最初の分岐地点。その先にいる中ボスは、上がハイエロファントで、下がハングドマン。どちらも弱いので好きなほうを選んでも構わないが、


これよ、これ。中ボスパスでラッキーって感じ。


しまった2マス戻るのか。がんばって次は3マス進もう。


なにをー。くそうこうなったら4マス進んでやる。どうだ!


ぶえー。

下のルートの星マスのどこかに中ボスをパスして先に進めるアイテムが眠っている。探してみよう。

次にくるのは3分岐。これは最初の分岐から続いているので、実質2分岐(わかりにくい)だ。

一番上のルートは赤い?のマスがあるので、このマスには必ず止まること。実は1マスだけ進むのって、意外と難しかったりする。

真ん中のルートはマイナスイベントばかりだが、うまく星の上に止まれれば中ボスをパスできるペガサスに乗ることができる。しかし難しめのルートであることは確かだ。

一番下のルートにも赤い?のマスがあるので確実に止まりたいところ。このルートが最もスタンダードといえる。

この3分岐を先に進むと、待っているのはデビル。ここらからやや苦しい勝負になる。ノルマ勝ちも意識しつつ戦ってみよう。


余裕だも〜ん。こいつに勝つのも余裕といきたい。

とりあえず今回はここまで。次回は後半部分を予定している。がんばってクリアしよう。

ティンクルスター スプライツ

TWINKLE STAR SPRITES

ティンクルスター・スプライツ・エンディング特集 その2

ティンクルは、隠しキャラにもちゃんとエンディングが用意されている。メモリー女王はつらいけど、メインキャラ以外のエンディングにも挑戦してみては？

スプライツ・ダークラン編


「よくここまで来はったなー 何でも願いを かなえまっせー！」

スプライツ

ス…「そーねぇ……もうすぐ魔法も切れて元の子供に戻っちゃうし……」
ラビ…「もったいないニャー」
ス…「そうだ！いつでも大人の姿が見られるようにしてよ！」
★…「まかせてちょーだい！ こうみえても絵は得意ばってん」
ス…「ありがとう！」


「ありがとう！」

ダークラン

ダ…「これからは私が主人公よ！ タイトルを変えなさい」
★…「わかったでー！」
ス…「やったわ！ダラビ!!」


「これからは私が主人公よ！ タイトルを変えなさい！！」



「ご主人様・・ ダラビはちょっと・・・」

ゲ屋 ティンクル大会リポート

「杜の都」、仙台マルゲ屋にて、さる3月2日、ティンクルスタースプライツの勝ち抜き大会が行われた。

当日、このゲームの盛り上がり具合はいかなるものかと興味を抱いた私、立衆多とP・鈴木が原稿締切の合間をぬって(逃げて?)、突撃レポートを敢行した。

参加者のなかで一番人気だったのが、あの色えんぴつ娘とぬいぐるみ小町、「マッキー・ペンテル」だった。プレイスタイルとしては、溜め撃ちを多用してエキストラアタックをどんどん送り込む、というシーンが目立ち、みんなわかっちょるなと感心した。

実力的には皆ほとんど差はなかった、というのが私の感想。特に弾避けの技術に関しては、ほぼ横一線だったように思う。

勝敗の差はズバリ、「連爆」のパターンをどれだけ知っていて、かつ実行できるかにあった。今回優勝、準優勝の2人は1回戦から忠実に連爆を狙っていた。勝ち上がってきたのは順当であろう。

トーナメント終了後、われわれ2人がエキシビジョンマッチに参加。私はケスベイとグリフォンをボムなしで、P・鈴木は同キャラに合わせていざ対戦。

私自身は、ちょっと難しい編隊パーフェクトパターンや、攻撃ザコを利用した多段ヒットの狙い方をいろいろ見せたのですが気付いていただけたでしょうか。一方のP・鈴木は、「口撃」を巧みに使って相手を翻弄しておりました。気にさわった方、ゴメンナサイね。

末筆になってしまいましたが、優勝は土井一夫君（マッキー）、準優勝は伊藤正樹君（ヤンヤン）でした。土井・伊藤君はもちろん、当日参加してくれた皆さん、及び仙台店スタッフの皆さんには心より御礼申し上げます。ありがとうございました。

人気投票・締め切り迫る！

前号で告知した『ティンクルスター・スプライツ』のキャラクター人気投票の締め切りが近づいてきている。今のところ得票数にそれほど差はないので、君の1票が重要になってくるかもしれないぞ。投票の際には、アンケートはがきか官製はがきに書いて3月30日までに送ってくれ。イラストを添えてくれたりするのも、もちろん大歓迎だ。投票してくれた人の中から抽選で、テレホンカードを5名様、藤ノ宮深森氏描き下ろしのサイン色紙を5名様、『ティンクルスター・スプライツ』のオフィシャル設定資料集を20名様にプレゼントするので、どんどん送ってくれ。〒101－26 東京都千代田区神田神保町1 新声社 ゲーメスト編集部「スプライツ人気投票」係までよろしく。



ムック化ついに発動!!
時代が動き出す…。

ついに闘いの時がきた…。
1997年のポリゴン格闘の注目作『鉄拳3』が我々の前にその姿を現し、早くも全国のゲームファンの心を捕らえている。
ゲーメストはその話題のビッグネームを素早くムック化、シリーズで徹底追跡・攻略していくぞ!!
そしてその第1弾がまもなく登場だ!!





美しいポリゴンで表現された、人生の円熟期を迎えたキャラクター達の容姿。その戦士達が織りなす老練な技々のハーモニー。全てをその目に焼き付けろ!

『鉄拳3』ムックシリーズ第1弾、
Act.1をこうご期待!!

'97 GAMEST MOOK

鉄拳3 ACT.1

'97年春ムック化!!

3VS3のチームバトルはもう覚えてもらえたかな？

さて、前回、前々回に引き続き、今回もVS雀士ブランニュースターズのキャラクターを紹介していこう。

前回の紹介を見てくれた人は、もう3VS3のチームバトルについては知っていると思うケド、もう一度だけ説明しておこう。

まず、CPUとプレイするときでも、プレイヤーは14人いるキャラの中から3人を選んで戦うこととなる。

対戦プレイ時も同様。で、先鋒、中堅、大将戦と3戦闘って、点数がゼロになるか、大将戦終了時に得点の少ないほうが負け。技は、打牌によって溜まるゲージが満タンになったとき初めて使用でき、キャラによって使用できるタイミング、効果が異なるのだ。

つまり、キャラによって必殺技の特徴があるので、それを考えたチーム編成が重要ってワケ。

まあ、好きなキャラクター3人でチームを作るも良し、勝ち抜き重視で組むも良し、だろう。ム、ちょっと説明的過ぎただろうか？



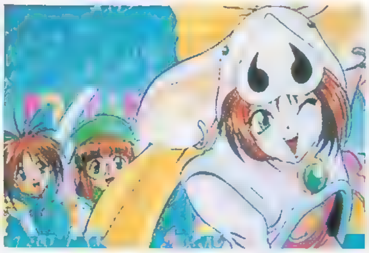




期待して待っているみなさん、発売は3月中。
今しばらくこちらの記事をお楽しみ下さい。

担当：J★笹岡

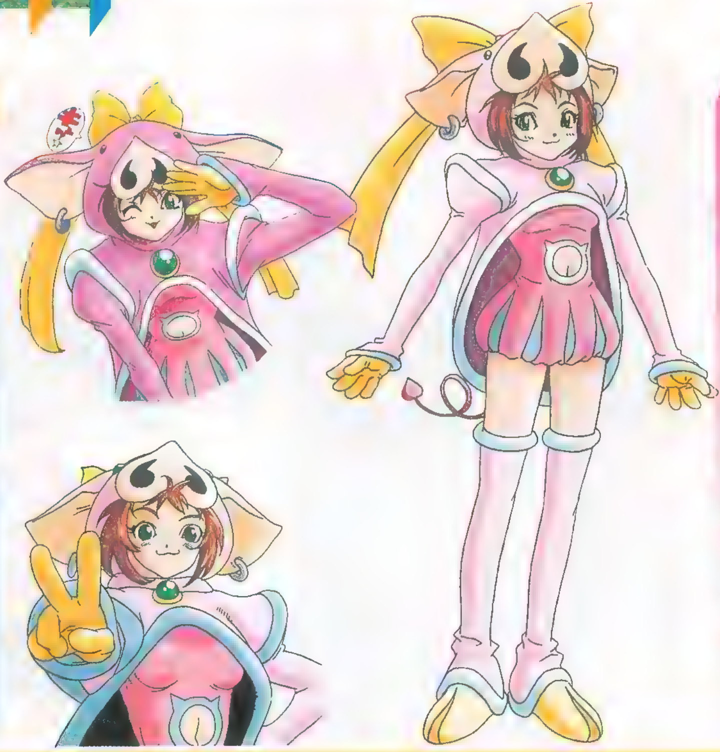
イラスト：新貝田鉄也郎



ちなみにうしろの2人はプレイヤーキャラではありません。あしからず。



千歳奈々美



必殺技:配牌チェンジ

配牌後に相手と自分の手牌を交換できる。相手がツミコミ技を使ったときや、自分の手牌が悪いときに交換すると有効だ。





●プロフィール

16歳・O型・12月21日生まれ
身長：156cm・スリーサイズ：79／50／77

子供の頃からドラマの子役として活躍し続け、現在でも数々のCMやバラエティー番組のレギュラー出演をこなす人気タレント。今回のぶたの着ぐるみは子供向けバラエティー番組「それ行け！ポンカンチー」のコスチュームで愛称は「チーちゃん」（仲間にたぬきの「ポン太くん」キツネの「カンちゃん」がいる）。
彼女の印象はその度が過ぎたおちゃめな性格から、かなり〝ノー天気〟なキャラクターだという評判が定着している。それもそのハズ1／4イタリア人の血が混ざっているのだ。なおヒマになるとつい〝あやしい踊り〟を踊ってしまうミョーな癖がある（対局中に確かめて下さいね）。

深町蘭





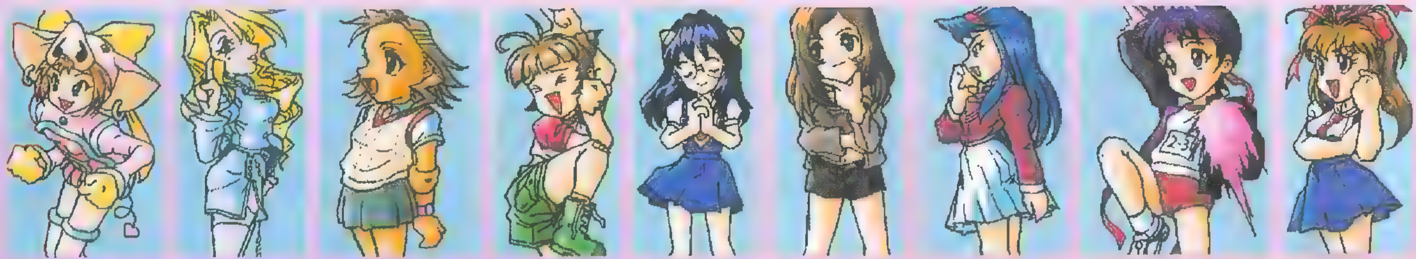
必殺技:脅迫ドラ積み込み

配牌時にムリヤリドラを積み込む。ドラを積み込んでも、和がれなければしょうがないので、ここぞというときに使おう。

●プロフィール

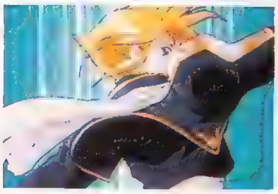
18歳・B型・4月29日生まれ
身長：170cm・スリーサイズ：88／59／86

ロックバンド「STACKED CATS」のベースギター担当でケンカっぱやい博多っ子。中学までは手がつけられない不良で一匹狼だったが、バンドを組むようになってから一変してライヴで熱く演奏するミュージシャンに。
口が悪くてツッパっているが、素直になれないだけで意外と面倒みが良く情に厚い〝姉御ハダ〟な性格である。今回の大会には「S-CATS」をメジャーにしたいために参加。ただ今メンバー（上手なボーカリスト）募集中。



城ノ内環





必殺技:勝利のハイテイ

テンパッていればハイテイ牌を当たり牌に変えてくれる。自分がハイテイ牌を引くときのみ有効なので、自分がハイテイ牌を引くと分かっているときに使おう。





●プロフィール

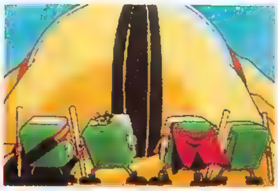
24歳・AB型・11月9日生まれ
身長：182cm・スリーサイズ：94／60／92

女ばかりの歌劇団で活躍中で、人気実力No.1の花形スター。長身を生かして、かっこいい（キザな?）男装の麗人を演じれば右に出る者はいない。今回の衣装もフランス革命を舞台にした「愛の炎」の主役のためのもの。取り巻きのミーハーなファンも多いが大半が女の子である。

役になりきることでいつしか彼女の性格もナルシストになり、鏡の中の自分の美貌に酔うようになる。気に入っているアイテムは赤い薔薇で、今回の大会では〝いかに綺麗に勝つか〟をテーマに戦う。

香月まゆ





必殺技:ドリームラスハイ

流局時テンパイなら当たり牌当てクイズに挑戦できる。4つある牌から当たり牌を当てるのだ。和がれるかどうかは、運次第?





●プロフィール

15歳・A型・3月13日生まれ
身長：145cm・スリーサイズ：72／49／70

どうやら寝ぼけて大会に参加しちゃったらしいパジャマ少女。いつでも半分眠っている（完全に起きている姿を誰も見たことがない!）。麻雀対局中も本人は、夢か現実かよくわかっていないらしい。

ねこさんスリッパに猫アップリケ付きのパジャマを着て、ぐにゃぐにゃネコのぬいぐるみを片時も離さないことから大のネコ好きであるのは間違いない。寝言からわかったことだが、好物はねじりんぼドーナツ（いわゆるツイストドーナツ?）らしい。その他のプロフィールは一切「謎」のフシギな女の子である。

今回で4×3回、12人の紹介が終わり、いよいよ次で全員出そろう。

今回の4人もまた、個性が強く、印象的だ。ブタの着ぐるみを着た奈々美ちゃんや、男役の花形、城ノ内さんなど。

でも、3人は芸能人だからいいとして、香月まゆちゃんは寝ぼけているだけでストーリーとは関係なさそうな。

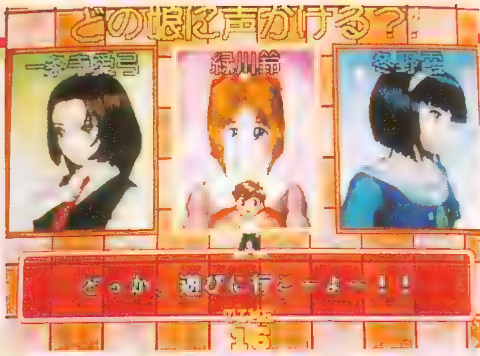
しかしイチオシはやっぱりまゆちゃんかな?キミも自分のチームを考えてみよう。

次回、声優さん当てクイズの答えが明らかに!意外な展開に担当冷や汗!!

もうキミのチームメンバーは決まったかな?



ニューゲームジャングル



面子はご存じ３人。すっかりおなじみだネ。

卒業編だよ 全員集合

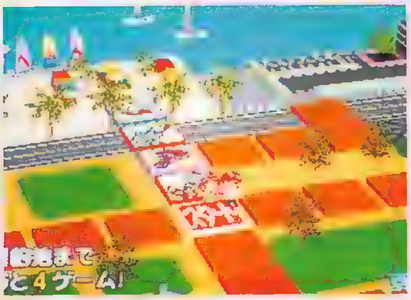
多感な少女たちの『春』。それは淡く儚く、まばゆい、きらめきの季節。

出会いと別れが乙女たちの心に彩りを与え、春色の天使たちが紺碧の空に舞い上がるはじまりの季節…。

その輝く季節に新天地へと羽ばたいていく3人の乙女たちを爽やかに描くのが、タイトーさんの新作『まじかるで〜と・卒業告白大作戦』なのです。

ってか。ぼっくんもあんちゃんもしこたまヒーバーしたウヒハなギャルゲー、あのまじかるで〜とが装いも新たに帰って来たニョロよ！

新たなミニゲームとニュー撮影モードを搭載し、ゲーム展開はさらに熱く激しく加速する〜って書くとバトルアクションゲームみたいですね。



マップ画面もちょっぴり変更されてるぞ。

解説しよう！

前作は「春」から始まり、女の子とデートを重ねて（ミニゲームをこなしながら）「冬」のパーティーで告白されるのが目的であった。が、今作は「夏」のシーズンから始まり、「春」の「卒業式での告白」を目指してハッスルするというのが最終目的である！

今回は、前作にあったミニゲームの他に新作クイズゲーム『**まじかるクイズ!?**』も追加されて、さらにボリュームアップしたゲーム展開が楽しめる（予定）。

また従来のミニゲームにも「**スコア**」の要素が加わり、恋愛シミュレーションにどっぷりと入ってしまうだけでなく、純粋なスコアアタックに燃えることも可能となったのだ！硬軟のゲーマー層を手広くカバーする、タイトーのイキな心遣いが憎いぜ！

他にも、ゲーム展開に必要以上に潤いを与える新ファクターもてんこ盛り。

ゲーム途中の会話イベントに『**新作パート**』追加ッっ！

さらに彼女たちの『**コスプレ艶姿**』追加っ！

さらにさらに、普通のカメラモードでは満足できないアナタに『**ハイパー仰角モード**』追加っ！

当然、エンディングは新規作成で超いい塩梅であるッ。たまらんのう！

ドキドキエクストラ まじかるで〜と™ 卒業告白大作戦

3人の女神が帰ってきた!!
ゲーム内容、ビジュアル共にパワーアップ!!

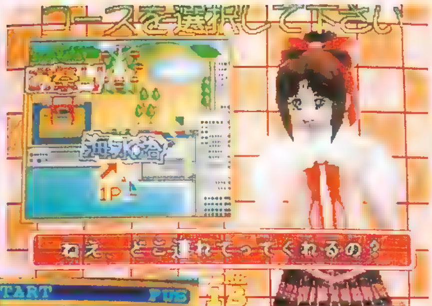
担当：長崎奉行


今回、写真撮影の際にはリアルタイムで採点されるぞ。



採点基準にも変化が？ってこれはイケてないよね。


女の子たちのモーションもリニューアル。次号で大公開するね。



今回の物語は夏から始まるのよ。



これが新規に追加されたクイズ。名前は政治的陰謀がらみなので気にするな。

次号、衝撃の告白

（キャッチ寒・担当 山下）

てな訳で、気になる変更点、追加点についての詳細は、次号でバッチリガッチリフォローしていくぞ♥

ひじりもじりしながら楽しみに待っててくれよ、全国のソウルブラザーたち！

さらに突き進め!

単なるブロック崩しじゃないこのゲーム、今回はSTAGE13
[illegible]るぞ！



STAGE13

画面上部がメロディブロックで覆われているため、上からブロックを突き崩すのは難しい。ボールの軌道をジグザグにさせ、左右の銀色のブロックを崩していこう。



STAGE14

出てくるアイテムを確実に取っていこう。特にディスラプションを取ると、クリアがとても楽になるぞ。

ただし、ハエ（?）の尾の部分の、メロディブロックには要注意！ボールの当たり方次第で、軌道が急激に変わってしまうこともあるぞ。



STAGE15

ピンク色のブロックの中にあるクリスタルブロックには、レーザーが確定で入っているが、レーザーで崩せるブロックは中央部のみ（左右はメロディブロックで防御されている）ので、注意すること。



STAGE16

2回ほど出てくるディスラプションさえ確実に取れば、クリアはぐっと早くなる。取り忘れてしまうと、地道に1個ずつ崩していかなくてはならなくなるので、注意が必要だ。



STAGE17

通称バナナ面。バナナの外側を覆う銀色のブロックは、貫通弾で破壊するのがいいだろう。また、左上部のほうにボールを入れていくと、展開が非常に楽になるぞ。



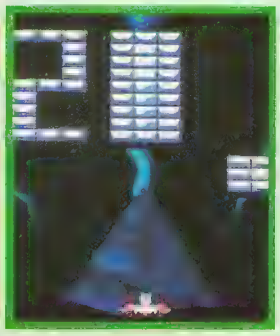
STAGE18

攻略のポイントは、いかにメロディブロックの中にうまくボールを入れるかにある。ディスラプションが確定で出てくるので、ボールがメロディブロックの中でジグザグしている間にうまく破裂させたいところだ。



STAGE19

雪だるまステージ。クリスタルブロックに入ってるレーザーを待つよりも、途中で出てくる貫通弾で、銀色のブロックを一気に崩していくほうがベストといえる。



STAGE20

画面右側の、銀色のブロックに囲まれたピンク色のブロックに、確定で貫通弾が入っている。これを確実に取り、数字の20の部分（銀色のブロック）をできるだけ多く崩していこう。

目指せ100面！完全攻略への道

STAGE22



縦に長いブロックとブロックの隙間に、うまくボールを入れていくのがポイント。ディスラプションさえ確実に取れば、あっという間にクリアできるステージだ。

STAGE21



中央にクリスタルブロックがオンパレードしている、ボーナス面的なステージ。注目すべきは、このクリスタルブロックの中に、確定で1UPが入ってるということ。絶対に取り逃さないようにしよう。

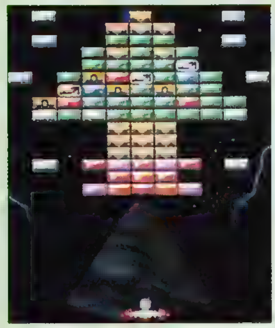
STAGE23



クリスタルブロックに入っている、2種類の貫通弾（メガボールとギガンティック）さえ取れば、銀色のブロックは簡単に崩すことが可能なはずだ。ここも比較的簡単なステージ。

ARKANOID R RETURNS

STAGE24



難度の割と高いステージ。木の形の上部に点在するメロディブロックの存在が邪魔で、これらの間に位置する緑色のブロックをうまく崩せるかがポイントとなる。自分の狙う方向にボールがうまくいくよう、パドルを上手に操作していこう。

STAGE26



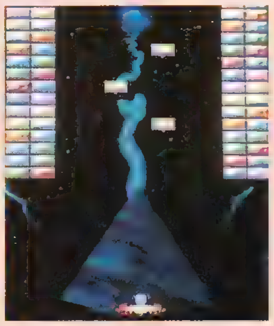
アイテムが割と多く出てくるので、これらを取り逃さないようにすればクリアは早い。右側から狙うのがポイント。

STAGE25



こちらも難度の高いステージ。メロディブロックの間のブロックは、上部からボールを入れて崩していこう。ボールのスピードも速くなるので、集中力を欠かさないように！

STAGE27



ボールの軌道をできるだけ水平ジグザグにさせ、1個ずつ崩していこう。ディスラプションさえ取れば、一気にカタがつくぞ。

ボスキャラを使え！

FIGHTERS' IMPACT A™

担当：MOMO



ホイホイ

MAINSTYLE: プロレス

NAME：HOIHOI RUE　AGE：41
COUNTRY：　SEX：MALE

超肥満体を武器に闘う、お腹の「29」がお茶目なホイホイ・ルー。ホイホイの格闘スタイルは、プロレス。巨体を生かすには、もってこいのスタイルといえるだろう。
プロレスってことで、基本的にはホーネットやマークと同系統の技しかもっていない。特殊なところでは、フライングボディアタックくらい。ダウン攻撃か、奇襲として使ってみよう。

パワースラップ	P
ワンツースラップ(PP)	PP
ヘルスタブ	➡+P
ローストレート	⬇+P
ダブルヘルスタブ	⬅+P
トラースキック	K
ヘビーサイドキック	➡+K
ゼロハイトキック	↘+K
ロー・スピンキック	⬇+K
レバーソバット	⬅+K
ジャンプハンマーダウン	ジャンプ中P
ミサイルキック	ジャンプ中K
リバース・ラリアット	背を向けてP
カンガルーキック	〃　K
ローカンガルーキック	〃　⬇+K
セントーン	相手ダウン中に⬇+K
ヘッドバット	[P+K]
エルボースタブ	⬅➡P
ヒールスピンキック	[S+K]
リバースヒールキック	⬅➡K
フライングニールキック	⬇↙⬅K
フライングボディアタック	⬇↘➡P
ダブルハンマープレス	Sホールド+➡
DDT	相手近くで[S+P]
コブラスラッシュ	〃　背後から[S+P]
アームボンバー	〃　⬅➡[S+P]



ラウール

MAINSTYLE: 空手

NAME：RAOUL CASTELLION　AGE：30
COUNTRY：FRANCE　SEX：MALE

常に冷静沈着で、陰から組織を操ろうとしている野心家、ラウール。彼の格闘スタイルは、一撃必殺を旨とする空手。
基本的な部分は、ベルンハルトやシレーヌのそれと変わらないが、パワーとスピードがケタ違いなのだ。CPUのラウールが使うコンボを見ていると、その凄さがわかるだろう。

上段突き	P
二段突き	PP
天空突き	[P+K]
しゃがみ正拳	⬇+P
裏拳	⬅+P
上段回し蹴り	K
連蹴り	KK
下り連蹴り	K⬇K
中段横蹴り	➡+K
下段回し蹴り	⬇+K
水面蹴り	↘+K
上段後ろ回し蹴り	⬅+K
跳び前蹴り	ジャンプ上昇中K
跳び横蹴り	ジャンプ下降中K
跳び正拳突き	ジャンプ中P
逆水平打ち	背を向けてP
上段後ろ蹴り	〃　K
下段水平打ち	〃　⬇+P
返し足払い	〃　⬇+K
正拳落とし	相手ダウン中に⬇+P
旋転浴びせ蹴り	⬅➡K
飛燕蹴り	⬇↘➡K
蛇突	➡➡P
虚空撃	➡⬇↘P
虚空脚	➡⬇↘K
関節蹴り	⬇+[S+K]
陰陽蹴り	[S+K]
中段回し蹴り	⬇↙⬅K
蹴り振り向き	K後すぐにS
追い突き	⬇↘➡P
二星撃	追い突き中P
三星連撃	二星撃中⬇↘➡K
切り返し蹴り	Sホールド+K
百舌鳥蹴り	Sホールド+➡
衝波	相手近くで[S+P]
裸絞め	〃　背後から[S+P]
逆 本背負い	〃　➡↘⬇↙⬅P

ニューゲームジャングル

ファラハ

MAINSTYLE: 八卦掌

NAME : FARAHA KAHN
AGE : 26
COUNTRY : INDIA
SEX : FEMALE

バラゾックに従い、バラゾックのために闘う女闘士、ファラハ・カーン。彼女の格闘スタイルは、どのキャラにもない独自のスタイル、八卦掌だ。

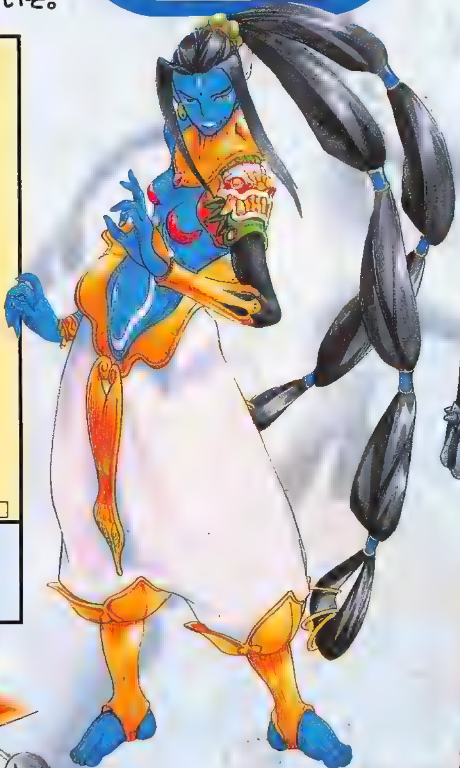
ファラハの闘い方は、とにかく特殊。移動方法からして特殊で、レバーを前後に入れると、相手を中心にして、円を描くように移動するのだ。ガードするだけでも移動してしまうので、Ⓢボタンを使わないとうまく闘えないだろう。

今回一番おもしろいキャラだと思うので、一度は使ってほしいぞ。

青龍擺尾	P
青龍擺尾から黒熊探掌	PP
沖翻捶	➡+P
猛虎坐崖	⬇+P
劉海戯蟾	⬅+P
羅漢伸腰	K
踹脚	⬇+K
踢脚	⬊+K
擺連脚	⬅+K
仆腿	ジャンプ上昇中P or K
連環脚	ジャンプ下降中P or K
麒麟吐珠	背を向けてP
虎尾脚	〃 K
転身踢腿（下段）	〃 ⬇+K
猿候棒食	相手ダウン中に⬇+P
蝙蝠落池	⬇+[P+K]
左右沖捶	[P+K]
白猿攀技	⬅⬋⬇⬊➡[S+P+K]
馬上開弓	⬇⬊➡P
二起脚	➡➡K
依馬問路	相手近くで[S+P]
背撃盤肘	〃 背後から[S+P]

踹泥歩（しょうでいほ）

ファラハはSボタンを押し続けることで相手の周囲を旋回することができます。
（S押したまま⬆で方向転換）



バラゾック

MAINSTYLE: 総合格闘技

NAME : LEON BARAZOCK
AGE : 36
COUNTRY : U.S.A.
SEX : MALE

すべての格闘技をマスターした盲目の格闘家、レオン・バラゾック。パワー、スピードともにすべての格闘家を凌駕する。

スタイルが総合格闘技というだけあって、技の数は半端ではない。また、相手の技を盗んでしまう能力を持っているので、数えたら切りがないだろう。覚えられる技は3つまでで、Ⓢ、Ⓟ、Ⓚで使い分けることが可能だぞ。

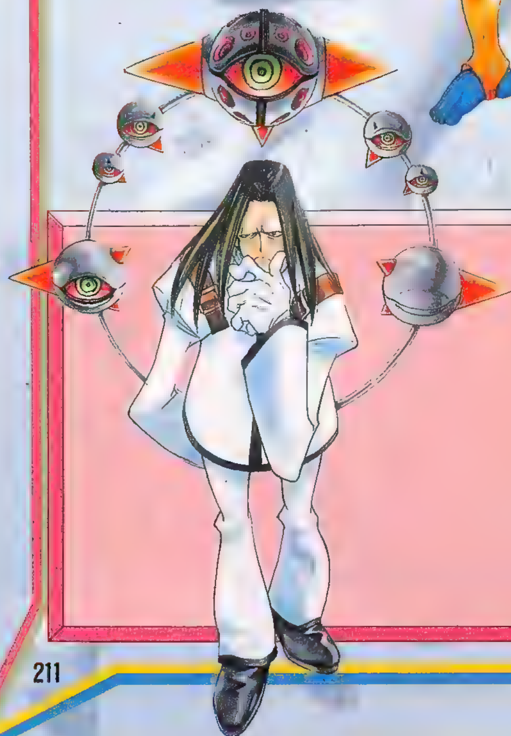


捽掌	P
捽掌から撑掌	PP
捽掌から連掌	PPP
掌打	➡+P
劈掌托掌から掛掌	⬊+P・P
按掌	⬇+P
逆手刀斬り	⬅+P
蹬脚	K
ヨプチャ・サイドキック	➡+K
ロー・トーリョ	⬇+K
後掃腿	⬊+K
トラ・バックスピン	⬅+K
連環脚	ジャンプ上昇中K
仆腿	ジャンプ下降中K
白蛇纏身	背を向けてP
ヨプチャ・ターンキック	〃 K
耘手	〃 ⬇+P
ヨプチャ・ターンロー	〃 ⬇+K
跪膝	相手ダウン中に⬇+P
猿臂から裏拳	➡+[P+K]・P
脛払	⬊+[P+K]
半旋風脚	[S+K]
扁椿脚	⬇+[S+K]
頂心肘	⬅➡P
撃檔捶	➡➡[P+K]
二郎担山	⬅⬋⬇⬊➡[P+K]
金蛇伏地	Sホールド+➡
背挫	相手近くで[S+P]
背撃盤肘	〃 背後から[S+P]
撞木	〃 ⬅⬇⬋[S+P]
十字手	⬇⬋⬅P
劈山掌	十字手から自動
封手十字腿	十字手中にK
下段当身捕	相手の下段攻撃と同時に[P+K]ホールド+⬇
スティルアーツ バラゾックは相手の打撃技をくらった瞬間にコマンド入力することで、その技を覚えることができます。	（覚え）➡⬊⬇⬋⬅ S or P or K （使用）⬅⬋⬇⬊➡ S or P or K

Dr.ウィズ

MAINSTYLE: 幻術

NAME : Dr.WIZ
AGE : 33
COUNTRY : ENGLAND
SEX : MALE



対戦相手を幻術に包み、自分の分身と闘わせる現代の魔術師、Dr.ウィズ。ウィズには格闘スタイルは存在しない。なぜならば、ウィズは相手の姿に変身して闘うので、格闘スタイルは対戦相手によって変わるのだ。

では、ドクター・ウィズ同士で闘う場合はどうなるのか？この場合には、対戦時まで自分がどのキャラになるのかわからないのだ。ルーレット感覚なので、熟練者同士はウィズで遊ぶのもいいかも。

公募チーム出場

THE KING OF FIGHTERS '97

新チーム決定

昨年末、ゲーメスト、ファミ通、ネオジオフリークの3誌が同時に応募をかける形で始まった「KOF出場キャラクターアンケート募集」。前号では我がゲーメストの代表キャラ、ブルー・マリーを発表したが、今回は前号の予告通り、他の2誌の代表キャラを含めたKOF97の新チームの発表だ。

まぁここまで読む前に目に入っておわかりだと思うが、ファミ通代表・山崎竜二、ネオジオフリーク代表・ビリー・カーン、そしてゲーメスト代表・ブルー・マリーの3キャラによるチームである。君のお気に入りのキャラは入っていたかな？



声優　生駒治美
格闘スタイル　コマンドサンボ
国籍　アメリカ
職業　フリーエージェント
誕生日　1973.2.4
年齢　23歳
身長　168cm
体重　49kg
血液型　AB型
サイズ　86・54・85
趣味　バイクツーリング
好きな食べもの　ビーフカ
嫌いなもの　ネコ
大切なもの　革ジャン
得意スポーツ　野球
好きな音楽　バラード
特技　嫌なことをスグ忘

どーなるKOF97

必殺技編

担当：CHU

例年よりは早い時期に話が上がってきただけに、みんなの（私も）97に対する期待は、より高くなっていることだろう。

今回は、前回に引き続き新キャラの発表をしたが、残念ながらゲーム自体の画面やシステムは、まだお伝えできないので、新チーム3人にとっての現在の最新作、RBスペシャルでのプロフィールと、過去のゲームにあった技を見ていこう。

ブルー・マリー

・スピンフォール

相手に当てさえすればあまり隙のない技で、餓狼3では軌道の似ているマリーズスパイダーというガード不能の投げ技があり、使い分けることでさらに強くなる技であった。

・バーチカルアロー

一見単なる対空技のように見えるが、投げに移行できるマリーらしい技だった。97でも対空技として活躍してくれることだろう。

・ストレートスライサー

ヒット後にさらにスタンファングという、スタンガンを使った技に発展できる、ちょっと（ビジュアル的に）卑怯な技。雷使いの紅丸に通用するのか？

・マリーンズスタイフーン

技のスタイルはいろいろ変わったものの、ガード不可という相手に与える威圧感は消えなかった技。KOFシリーズでは、投げ系以外のガード不可技がなかっただけに、この技がどうなるのかが楽しみでもあり不安でもある。



ビリー・カーン



・**三節棍中段打ち**
RBやRBスペシャルでは追加コマンドで火炎～に発展した。KOF97ではどうなるのかな?

・**雀落とし**
・**旋風棍**
・**強襲飛翔棍**
ビリーはKOF95にも出ていて、その時も使っていた技だ。今回はコマンドが変わるかもしれないし、技の存在がなくなるかもしれない。果たして真相は?

・**超火炎旋風棍**
KOF95ではガードキャンセルというシステムのおかげで、かなり使いやすく強い技であったが、97ではどうなるのか? やっぱり先読み対空か?

・**紅蓮殺棍**
RBから加わった技で、RBスペシャルでも今号で紹介しているEXキャラにすれば使うことができる大技。もし今回もゲージMAXで技がパワーアップするのなら、超火炎旋風棍のパワーアップがこの技になるのかな?



声優　山西惇
格闘スタイル　棒術
国籍　イギリス
職業　ギースの側近
誕生日　1966.12.25
年齢　30歳
身長　179cm
体重　77kg
血液型　B型
趣味　洗濯
好きな食べもの　卵料理
嫌いなもの　命令
大切なもの　妹
得意スポーツ　棒高跳び
好きな音楽　パンク
特技　ギターのソロプレイ

ファミ通1位

ネオジオフリーク1位

山崎竜二



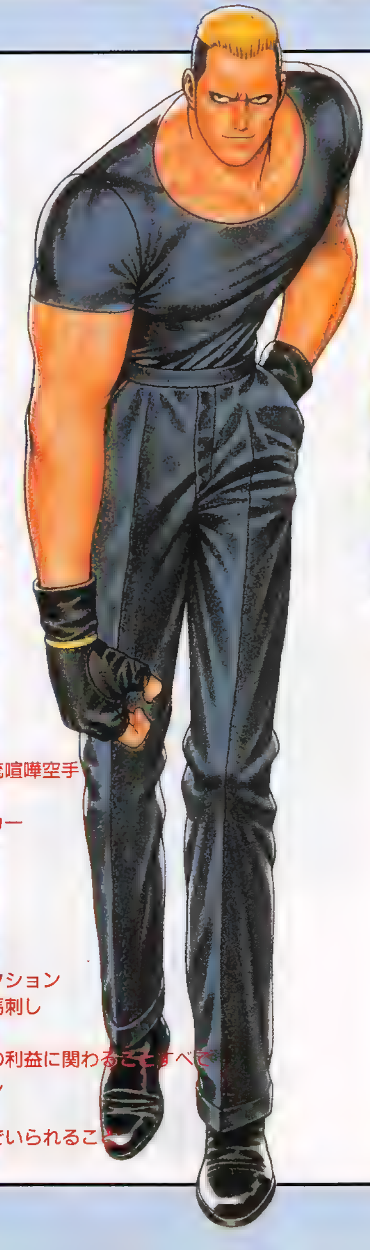
・**蛇使い**
凄まじいリーチを誇る技。上段・中段（しゃがみガード可）に加えRBスペシャルから下段も加わり、バリエーションが増えつつある。97ではまた増えるかも（あくまで予想）。KOFで"いくぞ～いくぞ～"が聞ける日も近い?

・**サドマゾ**
「かかってこいよ」の声で相手の攻撃を誘い、くらったあとに「いて～じゃね～かよ～!」の声と共に反撃する、いかにも山崎らしい技。特殊な技の多いKOF界でどこまで通用するのか?

・**倍返し**
飛び道具を跳ね返す（吸収する）技だが、96で極端に飛び道具と呼べる技が減ったので、97でどこまで有効な技になるかが気になるところだ。

・**ギロチン**
RBでは中段で、さらに場外に追い出しやすい技で恐れられていた技だが、果たして97ではどうなるのか?

・**ドリル**
ボタンを連打することによりいろいろなバリエーションに変化する大技。97でどのように変化するのか、また、MAXによるパワーアップがあるとすれば、どうパワーアップするのか、早く見てみたいところだね。



声優　石井康嗣
格闘スタイル　我流喧嘩空手
国籍　日本
職業　闇のブローカー
誕生日　1963.8.8
年齢　33歳
身長　192cm
体重　96kg
血液型　A型
趣味　ナイフコレクション
好きな食べもの　馬刺し
嫌いなもの　労働
大切なもの　自分の利益に関わることすべて
得意スポーツ　なし
好きな音楽　なし
特技　3日は不眠でいられること

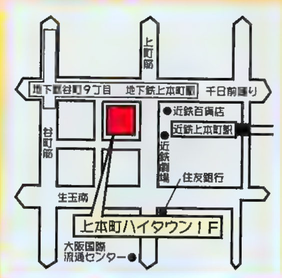
SNKコメント

皆様のおかげで3人が決まりました。リアルバウト餓狼伝説スペシャルの人気があっての結果だと思います。発売日の活躍が楽しみです。皆さんのご期待にお応えできるようにSNKはがんばりますので、何とかゲーメスト大賞を受賞させてやってください。

SNK宣伝課　高津

ゲ屋宅配便 リポート3

AT OSAKA CITY IN OSAKA MARUGEYA



春のゲ屋宅配便、ニューゲ屋号お披露目大ツアーに先駆けて行われた、全国ゲ屋店舗巡りミニツアーもついに最終回。

去る2月16日、最後の目的地・大阪ゲ屋に乗り込んだのは、アディオスToshi、借金、レポート請負い人ぴぐの3人。

この日は、当日ゲ屋に来ていたお客さんから参加者を募り、ライターを交えてのストリートファイターEXトーナメント大会が行われた。

全参加者15人中、なんとザンギエフが7人という一種異様な状況だった。ちなみにアディオスはC・ジャック、借金はほくとで出場した。

ちなみに結果はアディオスが優勝、借金が惜しくも準決勝で敗退ということで、まずはゲーメストの看板は守ったというところであろうか。

いや～っ、ちょ～、ガイルきっついわ～と言いつつも、決めるところではスーパーコンボ絡みの連続技をきっちり決めるアディオス。

そして、試合の前後では「じゃ、よろしくお願いします」「どうも、ありがとうございました」と、見掛けによらず礼儀正しい好青年ぶりを披露した借金であった。


とにかくザンギがいっぱいいた。

そして野試合に…

イベントは一通り終了したものの、遠路はるばる大阪まで来ておきながら、3～4試合ほど対戦しただけで帰るのも切ないので、そこらに居たお客さんを引っ張りこんで野試合モードに突入。

そこでは借金が本来の担当キャラであるスカロマニアを駆って、ブイブイいわせていた。

ちなみにぴぐもヌルいドクトリン・ダーク（通称ヌルトリン・ダーク）で挑んでみたが、ボロぞうきんにされただけであった。

本格的ツアー開始

さてさて、2月28日をもって締め切りとさせていただいたゲ屋宅配便訪問店募集ですが、まずは、たくさんの御応募ありがとうございました。

実際にお邪魔させていただくお店に関しましては、協議検討の結果、3月29日発売のゲーメスト4月30日号にて発表します。詳細は後日報告しますが、バーチャファイター3やストリートファイターIIIなどの対戦イベントがメインになるかと思います。

4月上旬～5月いっぱいにかけての一大ツアーになる予定なので乞御期待。ゲーメストのライター陣と対戦できる数少ない機会なので、皆さん、どんどん遊びに来てください。もしかしたら本誌にキミの写真とかも載っちゃうかもよ。


優勝者のアディオスToshi（左）。真剣な表情だ。


借金（左）はベスト4入り。スカロを使っていれば…。



大阪ゲ屋を征して余裕をかますアディ&借金。


店の片隅では、ちょっとコワい切り絵もお出迎え。


大阪ゲ屋では、かわいらしいぬいぐるみもキミをお出迎え。

卒業のみなさんおめでとう♥

そんなキミたちに来て欲しい！



ゲ屋池袋店は4月5日（土）オープン!!

オープニングフェア＆イベント開催

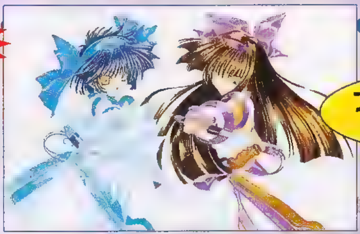
★4月5日(土)～4月13日(日)までの間、『マジック･ザ･ギャザリング』オープニングフェアを開催します。そのほか、**限定200個**の特別福袋や**限定50個**のときメモ袋も用意してありま～す！

★4月5日(土)･6日(日)は**ゲーメストライター**を呼んで、ストリートファイターⅢ大会、鉄拳3大会を予定しています。

誰が来るかは次号のお楽しみ！

七瀬葵先生描き下ろし

新作ナコ＆リムグッズ



ナコ＆リム羅刹テレカセット



ナコリム･リムルルマグカップ

※テレカセット･マグカップともに現在製作中。

※上と右の絵は使用イラストです。



住所：東京都豊島区東池袋1-15-1真下ビル2階　TEL 03-3986-7891

人材募集

【勤務地】マルゲ屋池袋店　※アルバイト募集（応募書類3月19日必着）

【応　募】履歴書（写貼）と詳しい職歴書をお送りください。書類選考の上、面接日をご連絡します。※アルバイトの面接は本社で行ないます。

【送付先】株式会社マルゲ屋
〒101東京都千代田区神田神保町1-26
TEL 03-3293-9069　担当／都築（つづき）まで

天下ーゲーマーの店 ゲ屋 Super Gamer's Market MARU-GE-YA


変わります!!
このイラストが目印です。
売!!
©XING 1997　協力:SSK
定価680円
発行：新声社
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26

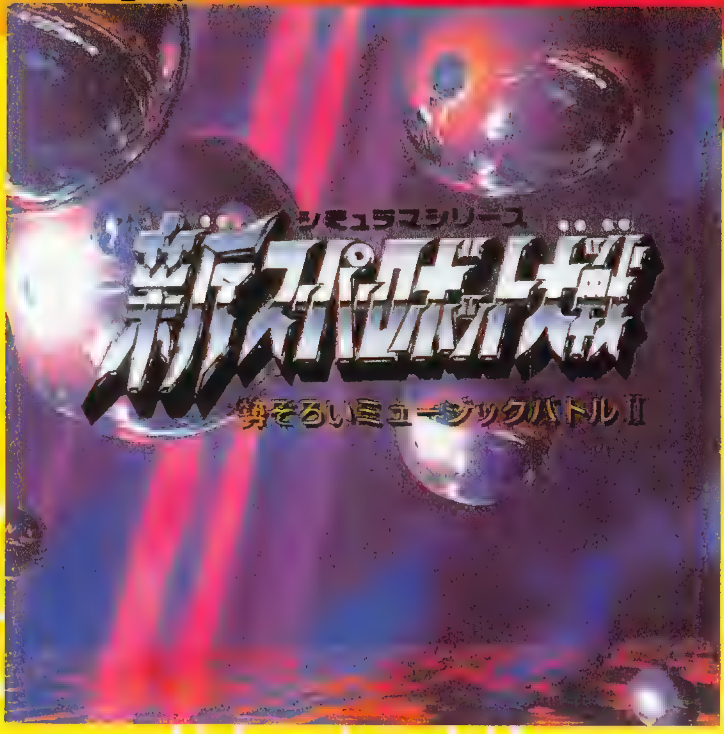
スーパーロボット大戦CDシリーズ

好評発売中！

新スーパーロボット大戦
勢ぞろいミュージックバトルII

新たに録音したゲーム登場のロボット・アニメテーマミュージックが結集！
オリジナルサウンド+アレンジバージョンに加え、
メインテーマ「Everywhere You Go」
「Psychic Energy」ヴォーカルバージョンも
新録したシリーズ最新作

KTCR-1423
¥2,718(税抜)



第4次スーパーロボット大戦
勢ぞろいミュージックバトル

あの"MIO"が歌う「TIME TO COME」
「熱風！疾風！サイバスター」をはじめ、
テーマミュージック満載、
オリジナルサウンド+
アレンジ+
ヴォーカル
バージョン
全32曲収録



KTCR-1315
¥2,718(税抜)

スーパーロボット大戦外伝魔装機神
サウンドストーム

サイバスターら魔装機神の闘いを
盛り上げる、オリジナル楽曲の
全てを収録。アレンジ・
バージョン4曲を
含む全46曲



KTCR-1376
¥2,427(税抜)


SCUD RACE
待望の
通信対戦
スカッドレース・ツインタイプ
新システムを加えてゲーム性もバージョンアップ！
MODEL 3
速
スピード・ビジュアル・
テクニック・スリル・
アクション・etc.
完全制覇。
THE HOUSE OF THE DEAD
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
©SEGA 1996
激
「MODEL3」パワーで
白熱のシュート！
●24もの国々が、世界一の栄冠を求めて
繰り広げるスーパー・サッカー！
●1レバー+3ボタンのシンプル操作
VIRTUA STRIKER 2
©SEGA 1997
MODEL 3
バーチャストライカー2
撃手
今世紀最大の恐怖を迎え撃つ。
映画のような臨場感溢れるスーパーグラフィック映像と
恐怖のストーリーのニュー・シューティング・ゲーム！
1998年12月18日、今世紀最大の凄惨な事件は発生した。
事件に絡む、Dr.キャリアンの悪の陰謀とは…。
行方不明となった研究員と婚約者のソフィの運命は…。
不気味な館に潜むゾンビやモンスターを撃ち倒し、謎を究明せよ！
業界初のスケートボード
体感ゲームマシン！
技
©SEGA 1997
TOP SKATER
SEGA SKATEBOARDING
トップスケーター
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1
電話 03(5736)7700(国内販売事業本部)



最高の舞台が待っている。
シャル　ネオジオに登場
BOUT
CIAL
Real Bout SPECIAL
ネオジオCD専用ソフト3月28日発売予定/価格 6,800円(税別)
ネオジオ専用ロムカセット好評発売中/価格32,000円(税別)
©SNK 1996
★NEOGEOはSNKの商標です。
リアルバウト餓狼伝説スペシャル
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。


The Future Is Now
SNK
REAL
SPEC
リアルバウト餓狼伝説スペ
PLAYER
SELECT



画面は開発中のものです。

《ストリートファイターEX》シークレットファイル取扱店

●プラサカプコン(野幌店)
〒069北海道江別市東野幌町7-5【セリオ野幌2Fゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(柏村店)
〒038-31青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41【柏村ショッピングセンター内ゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(本荘店)
〒015秋田県本荘市出戸町字岩淵下18【ジャスコ本荘店1Fゲームコーナー】

●カプコサーカス
〒950新潟県新潟市大形本町1-1716-1【ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー】

●カプコステーション(三条店)
〒955新潟県三条市須頃3-58【コメリ三条店内ゲームコーナー】

●マジカルカプコ(三条店)
〒955新潟県三条市本町3-7-6【まるよし本店5Fゲームコーナー】

●カプコステーション(十日町店)
〒948新潟県十日町市大字山本字谷内836【シルクモール内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(見附店)
〒954新潟県見附市学校町1-615-1【ライオンドー見附店1Fゲームコーナー】

●メルヘンランド(白根店)
〒950-12新潟県白根市字白根2793【ライオンドー白根店2Fゲームコーナー】

●マジカルカプコ(佐和田店)
〒952-13新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783【ホームセンタームサシ佐和田店内ゲームコーナー】

●プラサカプコン(黒埼店)
〒950-11新潟県西蒲原郡黒埼町山田428-2【黒埼ショッピングセンター内】

●メルヘンランド(分水店)
〒959-01新潟県西蒲原郡分水町大字笈ヶ島4978-1【分水パコ1Fゲームコーナー】

●メルヘンランド(十日町店)
〒948新潟県十日町市旭町【ライオンドー十日町店1Fゲームコーナー】

●マジカルカプコ(取手店)
〒302茨城県取手市取手2-8-8【取手赤羽ビル1F】

●メルヘンランド(岡部店)
〒321栃木県塩谷郡藤原町大字大原1402【ホテルニュー岡部内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(会津店)
〒965福島県会津若松市中町4-36【ライオンドー本店4Fゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(船引店)
〒979-43福島県田村郡船引町字原田14【船引パーク内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(ホテル東急店)
〒279千葉県浦安市舞浜1-7【東京ベイホテル東急3Fゲームコーナー】

●プレイタウン(サンルート店)
〒279千葉県浦安市舞浜1-6【サンルートプラザ東京1Fゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(茂原店)
〒297千葉県茂原市高師1735【茂原ショッピングプラザアスモ2Fゲームコーナー】

●プラサカプコン(富津店)
〒299-12千葉県富津市青木124-1【イオン富津ショッピングセンター内ゲームコーナー】

●プラサカプコン(相模原店)
〒229神奈川県相模原市中央1-3-9【アイワールド相模原店新館3Fゲームコーナー】

●プラサカプコン(座間店)
〒228神奈川県座間市ひばりが丘4-6207【座間ひばりが丘ショッピングセンター内ゲームコーナー】

●プラサカプコン(山室店)
〒939富山県富山市山室226-2【グリーンモール山室】

●プラサカプコン(高岡店)
〒933富山県高岡市駅南2-1-1【高岡サティ3F】

●プラサカプコン(魚津店)
〒937富山県魚津市上村木413アップルヒル2F【Y^2 FACTORY内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(美濃店)
〒501岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆【美濃共同ショッピングセンター内ゲームコーナー】

●マジカルカプコ(豊田店)
〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ3Fゲームコーナー】

●キッズパーク(豊田店)
〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ屋上】

●キッズカプコン(青木店)
〒470-03愛知県豊田市青木町4-57【豊田第1共同ショッピングセンター内】

●プラサカプコン(安城店)
〒446愛知県安城市住吉町荒曽根23【安城ビバタウン内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(弥富店)
〒498愛知県海部郡弥富町大字鯏浦字南前新田123【ウイングプラザバディー2Fゲームコーナー】

●プラサカプコン(アクティ)
〒547大阪府大阪市平野区長吉長原東1-2-61

●プラサカプコン(コスモタワー店)
〒559大阪府大阪市住之江区南港北1-14-16大阪ワールドトレードセンタービルディング・メールボックス番号224

●メルヘンランド(岸和田店)
〒596大阪府岸和田市土生町2-32-7【岸和田トークタウン2Fゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(熊取店)
〒590-04大阪府泉南郡熊取町大字紺屋85【ニチイジャンボスクェア熊取店3Fゲームコーナー】

●プラサカプコン(AP店)
〒549大阪府泉佐野市泉州空港北1【エアロプラザ・タカシマヤ3F】

●ビバ・サーカス(桜井店)
〒633奈良県桜井市大字吉備542-1【トステムビバ桜井店内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(可部店)
〒731-02広島県広島市安佐北区可部5-11-17【マルショク可部店ゲームコーナー】

シークレットファイルNEWS 発刊以来、大好評をいただいているシークレットファイル。只今《ストリートファイターIII》を準備中です!!

●好評稼働中!!● CAPCOM FAX 通信 FAX: 03-5950-4820 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。

<カプコンホームページ(インターネット)> http://www.capcom.co.jp/

ゲーメスト
April 1997 4.15
No.192
平成9年4月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第12巻第6号通巻192号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ☎03(3293)9321
特別価格530円(本体515円)送料140円



雑誌22443-4／15　©SHINSEISHA 1997　Printed in Japan　T1022443040534